POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAME

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
MEEDOGENLOZER DAN OOIT

KILLZONE LIBERATION
HOLLANDS MEESTERWERKJE

LOST PLANET
IJZINGWEKKEND GOED

PRO EVOLUTION SOCCER 6
KONING VOETBAL BESTIJGT Z'N TROON

15 PAGINA'S NEXT-GEN
PS3
XBOX 360
Wii

THE LEGEND OF ZELDA Twilight Princess

PLUS: HET EVEN VERTROUWDE ALS WREDE BATTLEFIELD 2142 • ONLINE MET METAL GEAR • DE SUBLIEME RPG DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC • RAINBOW SIX: VEGAS GAAT VOOR DE JACKPOT • DE MOEDER ALLER RTS GAMES COMMAND & CONQUER 3 • SCHIETEN, SNUIVEN EN SCHELDEN IN SCARFACE • GAMEN MET SLAAPGEBREK • MEDIEVAL II: TOTAL WAR: MIDDELEEUWSE MASSASLACHTINGEN • FINAL FANDISNEY MET KINGDOM HEARTS II • EN MEER...

W.POWERUNLIMITED.NL
NOVEMBER 2006
€ 3,50



TITLE

NEED FOR SPEED™ CARBON



FACTOID: 91,000 car paints in game

INFORMATION
www.needforspeed.com

DEVELOPMENT START 03 | 01 | 05

DATE OF RELEASE 02 | 11 | 06

primer, bolts and welding burns

Like a lot of us, Andy Blackmore draws cars – except he does it really, really well. Blackmore, a designer at the EA Black Box studio in Vancouver who once worked for McLaren, spends his days putting down incredibly detailed visions of American muscle, tuner imports and exotics – freehand, no less. In Need For Speed Carbon, Blackmore has added 200 new works of art to the game's lineup.

In the Need For Speed Carbon shop, players who love to get their hands dirty can use the revolutionary new Autosculpt™ toolkit to tweak body shapes, hoods, intakes, vents and every other detail of the masterpieces created by Blackmore and fellow designer Mike Hayes. Or they can build eye-popping whips of their own. The best part of working in the digital realm, as Blackmore puts it: "In the real world, you have to worry about legality."

TO THE BOTTOM OF THE CANYON. ONE HURTS.



GEEN MAKKELIJKE JOB

Het leuke van een blad maken is dat het elke maand weer anders is. Niet alleen omdat we steeds weer een winkelwagentje vol nieuwe games krijgen, maar ook omdat een blad - als het goed is - continue aan verandering onderhevig is. Een nieuw rubriekje hier, een andere indeling daar, en een vormgeving die daarop aansluit.

Voor dat laatste heeft Johannes van vormgeefstudio Wonderworks de laatste jaren gezorgd en ik kan je vertellen, dat is bij PU geen makkelijke job. Niet alleen is het vormgeven van een blad als PU een stuk lastiger dan menig ander blad, hij heeft ook nog eens te maken gehad met een van de meest kritische en tegelijkertijd meest chaotisch werkende redacties van deze planeet. Probeer na acht uur vergaderen onder het genot van de nodige drankjes maar eens de essentie ergens uit te vissen.

Ik zeg 'gehad', want Wonderworks gaat het stokje over geven aan M2 Industries. M2 staat voor Melle en Marije (jaja, de creativiteit druipt er nu al vanaf), waarvan jullie de eerste natuurlijk kennen als medewerker van Gamekings. De man heeft echter meer in zijn mars, zoals vanaf volgende maand te zien zal zijn.

Marije is wellicht wat minder bekend, maar is onder andere samen met Muriëlle verantwoordelijk voor het ontwerp van de PU-stand op Gameplay 2006 en de restyle van de nieuwe website die over enkele weken online zal zijn.

Ik wens ze alle drie veel succes, en jullie natuurlijk veel leesplezier. Zowel online als offline!

NIELS

PIKMIN POEP?

Hoe we ook inzoomden op deze foto, het bleef volstrekt onduidelijk wat Jurjen zo tevreden aan het verorberen was tijdens de Nintendo Wii persconferentie.

Kenners beweerden dat het een gerecht betrof, bestaand uit met grote zorg geselecteerde uitwerpselen van Pikmin, maar, zo lachte Jurjen, als je net met de Wii hebt gespeeld, is die grijns sowieso de eerste uren niet van je smoel te beitelen. (Zie ook het uitgebreide Wii-verslag in dit nummer.)



IEMAND MOET HET DOEN

Deze maand arriveerde een uitnodiging voor een perstripje naar... Amsterdam! Jullie begrijpen dat onze redacteuren hun enthousiasme nauwelijks konden verbergen. Freshman Maarten, ook wel de man met de gouden pik genoemd, was als enige in staat een getal onder de tien te noemen toen Ed daarom vroeg (de rest kwam er écht niet op!) en was de gelukkige die de nieuwe Killzone voor de PSP mocht checken. Het werd meteen Maarten's eerste Gold Award uit z'n carrière.



ED MEYROOS

Als jullie dit lezen, is de kans groot dat onze Jan inmiddels vader is. Dat de man al een tijdje behoorlijk in de war is, bleek afgelopen maand uit een weddenschap die Jan met Ed afsloot over het op tijd inleveren van een artikel. Zoals gebruikelijk verloor Jan en dat terwijl hij gezworen had dat wanneer hij niet op tijd zou zijn, z'n kind Ed zou gaan heten...

Ed Meyroos... mmm klinkt best goed. Alleen voor Jan te hopen dat 't geen meisje wordt.



TOKYO GAME SHOW 2006

De drukstbezochte game show ter wereld opende eind september weer zijn deuren. Namens de PU waren Boris en Steven van de partij. Boris stortte zich op de vraag hoe het er met Sony voor staat, na de vele negatieve publiciteit rond de PS3. Steven concentreerde zich vooral op de nieuwste games voor PS3 en Xbox 360.



DE REDACTIE

Stel, zo luidde onze vraag aan de redacteuren, je moet kiezen tussen de Wii, de Xbox 360 en de PS3. Het mag er echt maar eentje zijn...

JEROEN

Geef mij de Wii maar, ik ben wel in voor iets nieuws. Iets dat zich oriënteert op een geheel nieuwe speelervaring, zonder al die poeha van 'nu nóg mooiere graphics'. Daar komt bij dat mijn vriendin de financiën in de gaten houdt en tja, die Wii is natuurlijk nog cheap ook.



JAN

Als ik echt, echt, echt móet kiezen, dan ga ik voor de Xbox 360. Daar zijn ten eerste op dit moment de beste games voor, en er is één game die ik dit jaar gezien heb, die ik absoluut niet wil missen, en dat is natuurlijk de 360-only titel Gears of War.



J.J.

De Xbox 360 lijkt mij de meest logische keuze omdat die console momenteel de meeste games heeft. En Gears of War, Forza 2 en Lost Planet zijn een must-have voor iedereen die zich een echte gamer noemt. Heel stiekem laat ik mijn vriendin dan de Wii kopen...



BORIS

Mijn voorkeur gaat uit naar de 360 en dat komt puur en alleen door Gears of War. Maar ik heb ook echt heel veel zin in de Wii, en dat is normaal gesproken niets voor mij...



ED

Als dat tennissen op de Wii echt zo vet is als Jurjen beweert, zie ik me dat wel doen met m'n kinderen. Sowieso denk ik dat die Wii in het gezin wel aan zou slaan, gezien het enthousiasme voor al die EyeToy games. Voor Koen zou er dan wel een GTA voor de Wii moeten komen (hij mag niet schieten, maar rijdt des te fanatieker met de auto's en motoren).



STEVEN

Duh! De PS3 natuurlijk. De Xbox 360 heb ik al en de Wii is goedkoper (kiezen is krijgen, toch?). Bovendien zal de PS3 lastig te bemachtigen zijn dus dat is nog een goede reden om voor de PS3 te kiezen. Als het puur op games zou aankomen, zou ik op dit moment echter de 360 nemen. Die heeft tenslotte het grootste aanbod.



JURJEN

Ondanks mijn grote afkeer van voorspelbaarheid, voel ik me in dit geval toch verplicht om voor de Wii te kiezen. Hoe meer ik erover lees, schrijf en nadenk, hoe enthousiaster ik word over het aanbreken van deze werkelijk nieuwe generatie in mijn favoriete vorm van entertainment.



MURIELLE

Dat moet de Wii worden. Ik ben zelf iemand die nauwelijks stil kan zitten dus die manier van gamen spreekt me zeer aan. Ik hoop dan zeker op een touwtje-spring spel op de Wii want daarmee was ik vroeger onverslaanbaar op 't schoolplein.



MAARTEN

Ergens zegt mijn gevoel dat ik zoals altijd voor de PlayStation 3 moet gaan. Toch ga ik typisch Nederlands voor zekerheid. En die heb ik met de Xbox 360. Oh, en omdat ik op de PS3 had gerekend, heb ik nog wat geld over. Daar koop ik dan maar een Wii voor...



WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

15% Koffers inpakken voor een shitload aan trips.

9% Uit ons dak gaan van Lost Planet.

4% Juiste woorden vinden in 'Japanese for Dummies'.

8% Sint afbellen omdat de Wii pas 8 december komt.

6% Ed haten omdat ie diepbruin is (en over deadlines zeikt).

7% Boris zijn gezwam aanhoren over Company of Heroes.

8% Lachen om Rockstar dat opeens bang is voor bad publicity.

8% Lachen om Canis Canem Edit dat extreem tof is.

5% Vrezen voor Steven's sociale leven omdat Burning Crusade er aan komt.

10% Lachen om Niels die denkt dat ie straks goed is met de Wii omdat ie hoog heeft getennist.

11% Laten zien hoe Feyenoord moet voetballen in nieuwe Pro Evo 6

9% Hopen op weer een uitverkochte Gameplay.



LOST PLANET

" JE SPRINGT NOG LIEVER MET JE BLOTE KONT IN DE BERENKUIL VAN ARTIS. "

VAKANTIEFOTO'S

Dit is 'm dus: de winnende vakantiefoto van dit jaar. De keuze was moeilijk (ook Tanje, naakt poserend voor de Eiffeltoren was bij velen favoriet) maar we kozen voor het originele idee van Chris van Es die deze PU opdook voor de kust van Malta.



JEROEN IN DISNEY SFEREN



Je zult de "volwassenen" die Disney-gek zijn de kost moeten geven. We kennen natuurlijk allemaal de pianist Wibi Soerjadi, die met deze afwijking opnieuw aantoont dat de scheidslijn tussen genialiteit en gestoordheid een uiterst dunne is.
Ook onze Jeroen is een enorme Disney fan; daarvan is deze foto, waarop de man Kingdom Hearts II (review in dit nummer) in z'n favoriete setting speelt, het bewijs. Met genialiteit heeft dat in zijn geval vanzelfsprekend niets te maken, het is volgens ons gekomen omdat ie zo op Goofy lijkt!

UIT DEN OUDEN DOOSCH

The Legend of Zelda serie is een van de boegbeelden van de game-industrie. Toch sierde hoofdpersoon Link slechts twee keer de cover de afgelopen dertien jaar dus het werd wel weer eens tijd.
De cover van vorig jaar (ook voor The Twilight Princess) herinneren jullie je misschien nog wel maar die van Ocarina of Time zal bij velen niet meer vers in het geheugen liggen want dat was bijna acht jaar geleden! En wie weet er nog wat die game destijds scoorde?



Een 9,6!







★ BRIEF ★ VAN DE MAAND

FOUTJE, BEDANKT!

Hallo redactie van de PU,
Hier een gezellig verhaaltje uit het leven van een arm HAVO-studentje (ik dus).
Het was zaterdag, ik denk rond een uur of drie en het kwam met bakken uit de hemel. Ik wachtte al de hele dag of het een beetje droog zou worden, maar dat moment kwam niet.
Ik vond het wel welletjes en stapte toch maar op de fiets. Net vertrokken kwam ik langs een sloot die uitgebaggerd werd. De geur was bijna ondraaglijk en leek versterkt te worden door de regen. Het leek een combinatie van een oude zweetsok in de hoek van een muffe gymkleedkamer en een dode kat die al een half jaar in een badkuip ligt. Ik fietste snel door om aan de geur te ontsnappen, en zo was ik al snel aangekomen bij mijn doel: de Free Record waar ik begon te zoeken naar interessant game en dvd-voer.
Ik keek naar links, het Gamecube-rek: een triest gezicht. Sinds de internationale gamepers de spelkubus heeft doodverklaard, hebben de meeste gameshops hem het graf in geholpen. Het spelaanbod bestond uit een paar Pokémon-titels, een paar oudere spellen en wat games die ook op de andere consoles te bewonderen zijn. Het rek vormde ongeveer een tiende van het Xbox-rek, en het PS2 assortiment was ongeveer drie keer zo groot als het gehele Xbox en GameCube gedeelte samen. Eigenlijk wel grappig; het eerst begonnen en het sterkst geëindigd, dat zie ik niet veel consoles de PS2 nadoen.
Maar back to business, ik was hier namelijk voor maar één titel, en dat was Hitman: Blood Money voor mijn Xbox. Opeens zie ik hem staan, ik gris hem uit het rek en leg het doosje op de balie.
Twee minuten later loop ik weer naar mijn fiets met een blauwwitte plastic zak in mijn hand en een brede grijns op m'n smoelwerk. Het lijkt nog harder te regenen, maar dat kon me eerlijk gezegd weinig meer schelen. Ik sprong op de fiets. Ik kon niet wachten om de game te spelen, en ik fietste ondanks pijn in mijn benen harder dan op de heenweg.
Buiten de bebouwde kom kwam ik er snel achter dat de wind was gedraaid, ik had nu de wind recht in mijn gezicht en het weer werd er ook niet beter op: het begon plotseling te hagelen. De hagelsteentjes waaiden tegen me aan alsof het kiezels waren die onder de banden van een langsrijdende auto met grote vaart opsprongen. Ik worstelde mezelf erdoorheen door te blijven herhalen dat het de moeite waard zou zijn.
Ondanks het vreselijke weer was ik toch sneller thuis dan verwacht, en na een snelle maaltijd was het eindelijk pay off time voor alle ontberingen die deze klotendag maakte tot wat hij was. Ik liep naar de tafel, pakte het hoesje op en opende het.
En toen... bleek die drol bij de Free Record er de PS2 versie van het spel te hebben ingeschoven! En laat dat nou net ongeveer de enige console zijn die ik niet in mijn thuisbasis heb staan.
Met vriendelijke groet en complimenten over jullie kick ass blad,
Christian Woudenberg | Internet

Hetzelfde is Ed een keer overkomen toen hij helemaal in Thailand een postorderbruid op ging halen: eenmaal thuisgekomen, bleek het een kerel! Om het leed enigszins te verzachten mag je een EA game naar keuze uitzoeken. Dan sturen we jou de PS2 erm Xbox versie op natuurlijk.

Wie niet wil worden genaaid, zorgt dat hij eerst in 't zakkie graait.

RIJDEND VARKEN!

Vorige week gingen mijn buurjongen en ik gezellig even naar het stadje toe. Wij naar de Intertoys, zien we daar een stel goedkope games liggen voor de Xbox en de PC! Zie ik daar ook Far Cry tussen liggen voor maar 6 euro dus de keuze was snel gemaakt!
Ik dus op dat eiland iedereen overhoop schieten en rondrijden... tot ik het motorgeluid van mijn buggy achter me hoor! Het zal toch niet zo zijn dat ze er met mijn buggy vandoor gaan! Ik draai me om en wat zie ik: er zit een zwijn achter het stuur!! En die probeert nog eens te rijden ook, dus ik me kapot gelachen!
Even snel mijn buurjongen bellen dat ie dit even moet komen checken! Hij komt er aan en ligt ook helemaal dubbel! En toen werd het nog gekker; dat beest gast ook inderdaad weg!
Mijn buurjongen zegt, maak hier een screenshot van joh! En ik dacht: laat ik even een leuk briefje naar de PU sturen!
Ps. Verder wil ook nog even zeggen dat de restyle van julie blad erg goed gelukt is met onder andere een paar mooie extra's erbij. Het is altijd een genot om te lezen maar niet zo leuk als je weer een maand moet wachten omdat je hem zo snel uit hebt.
Adios,
Bart Buitenhuis | Wijk bij Duurstede

Hij die een varken onderschat, moet oppassen dat z'n auto niet wordt gejat.

In Wijk bij Duurstede gebeuren wel meer vreemde dingen met varkens, hebben we gehoord.



Muriëlle's Brievenbusje

Hallo hallo,
Ik heb een vraagje over The Godfather The Game. Hoe moet je je eigen familie maken. In de review van Boris stond dat dat kon, maar hoe the f*ck kan dat dan?
Melvin

Oooh, niet vloeken in mijn brievenbusje, Melvin! Je had beter moeten opletten met biologieles. Weet je trouwens wel zeker dat je toe bent aan een eigen familie? Weet je hoeveel luiers tegenwoordig kosten? Daar kun je heel wat games van kopen, hoor.
Wees maar blij dat Boris van die onduidelijke verhaaltjes schrijft want voorlopig moet jij maar gewoon The Godfather gaan spelen en je helemaal niet druk maken over het stichten van een familie!

Hoi,
Ik heb een hele raren vraag over oblivion want ik ben een imperial van ras en weet je wat me char is lichaam is paars ik dacht is dit een fout in het spel nou me broer heeft ook een acount op de 360 en heeft nergens last van ik wel het maakt niet uit hoeveel chars ik maak van het mensen ras hun lichamen blijven paars ik hoop dat jij weet of dit aan de instellingen licht ik hoop echt dat je het antwoord weet
Lars

Gefeliciteerd Lars! Je brief staat in de PU. Helaas geef ik uit principe nooit antwoord aan mensen die in dialect schrijven...



Hebben jullie vragen aan Muriëlle, stuur die dan naar redactie@powerunlimited.nl onder vermelding van Muriëlle.

IK MOET EEN 360!

Beste PUtjes,
Ik ben iemand die vecht voor wat hij wil. Ik ben ook een gamefanaat en vooral fan van de Xbox. Nu ik een paar maanden geleden foto's op het internet heb gezien van de Xbox 360 was ik er helemaal weg van. Maar toen ik naar de prijs keek... Ik bleef vragen aan m'n ouders of ik voor m'n verjaardag een 360 mocht, maar ook al vond m'n vader het een prachtige machine, ik krijg 'm niet voor m'n verjaardag.
Ik keek een beetje op de Xbox site en wou gewoon even naar een paar games zoeken. Ik ging naar 'zoeken' en tikte (voor de grap) Halo 3 in, en ja hoor, daar stonden screenshots en trailers op m'n scherm van Halo 3. Ik klikte meteen op de eerste trailer en zag m'n ouwe vriend Master Chief uit het niets komen. Toen kreeg ik tranen in m'n ogen. Ik besefte dat Halo 3 alleen op de 360 kwam (misschien nog over een jaar of twee op de Xbox). Dus ik zei tegen Daddy: 'Ik moet voor 2007 een 360 hebben!' En mijn vader lachte alleen maar. Tot op de dag van vandaag blijf ik vechten voor die 360, en misschien, lukt het me om 'm te scoren!

Joris I Internet

Gedraag je de komende drie maanden eens als een voorbeeldig kind. Was je vader z'n auto, help je moeder met tafeldekken, luister als je ouders wat tegen je zeggen en doe wat ze vragen... en probeer het dan nog een keer. Wedden dat jij dan in 2007 een 360 hebt? Zo doet Ed het in ieder geval met z'n kinderen in ruil voor 1 euro zakgeld in de week.



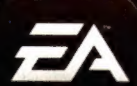
VOLENDAMMER

Betreft het antwoord wat jullie gaven in Nr 153.
De gamers in Volendam zijn diep teleurgesteld over wat jullie daar hebben geschreven toen ik over de "Wii" begon. Wij willen dat jullie in het volgende nummer jullie excuses aanbieden aan ons. Wij Volendammers houden er van mensen voor de gek te houden en geintjes mee uit te halen maar dit gaat toch even te ver.
Greetz,

Pieter Nan I Volendam

Het was natuurlijk weer een geintje van Ed. Onze eindbaas is overigens elke zondag in Volendam te vinden bij Tennisclub Dijkzicht waar z'n zoon competitie speelt. Dus we zouden zeggen, zoek 'm eens op voor een verhelderend gesprek. Alleen vreest hij dat ie jullie dialect (door hem spraakgebrek genoemd) niet kan verstaan.





De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

FREE ROAMING

Beste PU redactie,
Ik wil graag reageren op de review door Boris van Saints Row en dan vooral op de genre discussie. Ik vind namelijk dat Boris hier compleet de mist in gaat.
Hij zegt dat GTA een opzichzelfstaand genre is, namelijk het free-roaming genre, en dat Saints Row enkel tot dat genre behoort, en dus geen rip-off kan zijn. Hier ben ik het niet mee eens.
Om dit te verduidelijken zal ik een vergelijking maken met het first-person shooter genre. Er zijn veel verschillende subgenres binnen de FPS. Je zou games als UT en Quake bij hetzelfde subgenre kunnen scharen, net als MOH en COD.
Als je nu de vergelijking maakt met het free-roaming genre, is GTA een subgenre daarvan en daar schaart Saints Row zich nu ook bij. Dit zijn wel heel andere games dan bijvoorbeeld een Mario free-roaming game, als die zou bestaan.
GTA is dus te beschouwen als een subgenre binnen free-roaming, en niet een genre op zich. Bovendien hoort een rip-off van een game per definitie bij hetzelfde genre, en dus kan Saints dit ook zijn.
Waar Boris dus zijn review op zou moeten baseren, wat betreft het al dan niet kopiëren van GTA, is de vraag of er vernieuwende gameplay aanwezig is, en niet op De Dikke van Dale.
Later!

Pim Hanssen I Internet

We stonden zelf al versteld van het feit dat Boris überhaupt wist van het bestaan van De Dikke van Dale.





PA IS VERSLAAFD

Beste PU mensen,
Waar zal ik beginnen? Ik lees de PU nu zo'n 1,5 jaar en telkens als ik die Yo!Post lees denk ik: 'heb ik nou nooit eens een verhaaltje wat ik kan sturen om misschien in de PU te komen?'
En ja hoor, er gebeurde na anderhalf jaar eindelijk iets dat ik wel grappig genoeg vond om naar jullie te mailen.
Het begon allemaal op de dag dat ik een laptop binnen kreeg voor school. Toen ik thuis kwam gelijk even showen aan m'n moeder en de rest.
Ik ging naar m'n kamer en greep meteen het CD-rek om spellen erop te zetten. Na een tijdje spelen en doen, kwam mijn stiefvader (houd helemaal niet van spellen op de PC want vindt zogenaamd dat je PC er van kapot gaat) de kamer op. Na een half uurtje kijken hoe ik speelde (C&C Generals), kwam hij met de vraag: "kun je dit ook met zijn tweeën spelen op twee computers?"
Ik: "Maar je houdt toch helemaal niet van spellen op de PC?"
Hij: "Nee, maar we kunnen wel even testen of dat ook kan, draadloos."
Nou diezelfde avond zaten we beneden aan de tafel met twee notebooks Generals tegen elkaar te spelen. In het begin was het nog een beetje makkelijk voor mij omdat hij nog nooit een spel op de PC had gespeeld, maar nu twee weken verder houdt hij maar niet op. Als hij van z'n werk komt zegt ie: "Raymon heb je zin om straks even een potje Generals tegen elkaar te doen?"
Ik word er nu wel een beetje ziek van.
Nu zie je maar dat oudere mensen van in de 40 niet te stoppen zijn van gamen. Straks heb je mensen van iets van 70 jaar die ook heel erg game verslaafd zijn. Het moet niet gekker worden.
Groetjes aan jullie daar allemaal. En ga zo door en vooral met de Yo!Post =P

Raymon Boensma I Steenwijk

Man, zeur niet; wees blij met zo'n vader!



KORTE VRAAGJES

Hey PU luitjes, jullie blad is HET gameblad (slijm, slijm...) maar ik heb nog wat vraagjes.
1. Staan er ook Wii demo-pods op de gameplay?
2. Komt er nog een Baklap TV 3?
3. Komen Assassins Creed en Rayman 4 ook op de PC?
PS. De restyle is goed gelukt! Ik mis alleen het "Online" gedeelte...
Sebastiaan Scheers I Internet

1. Uiteraard.
2. We proberen zelfs iedere maand nieuwe Baklap TV uitzendingen in elkaar te flansen.
3. We hopen met je mee.

Beste PU,
Bedankt voor jullie hemelse blad elke maand.
Ik wil ff zeggen hoe vet mijn vader is!
1: Hij gamed: Metal Gear Solid, Need For Speed, Tekken, Unreal. Hij spaart samen met mij old school consoles!
2: Hij vindt Murriëlle een lekker ding (dat is natuurlijk ook zo) en het zou me niks verbazen als hij een foto van haar op zijn bureau heeft staan.
3: Hij leest ook de PU (soms maken we ruzie om wie hem het eerste mag lezen).
4: en WE GAAN NAAR DE PU GAMEPLAY!!!!
Waarom ik dit zeg: omdat ik het leuk vind als hij de PU leest, en dat hij dan een verhaaltje over hem ziet staan!
Groetjes.
Sven I Internet

Nou Sven, bij deze. You have one super dad!!!!

Hey PU,
Komt er binnenkort nog een versie van Super Smash Bros. uit voor de DS of zijn hier plannen voor? Ik vind Super Smash Bros. Melee nog steeds de leukste party-game ooit.
Nick I Internet

Nee, een Super Smash Bros. game voor de DS zit er helaas niet in.

Hey PU-gasten,
Ik zit erg te twijfelen over welke DS-game ik moet kopen. Ik wil graag Metroid Prime: Hunters halen, maar misschien hebben jullie andere voorstellen?
Ik heb al twee spellen (New Super Mario Bros. en Animal Crossing: Wild World).
Alvast bedankt!
Jimme Lenferink I Hengelo

Metroid Prime Hunters is een hele goede keuze Jimme, daar sluiten we ons helemaal bij aan.

Hey gasten, ik heb een paar vraagjes.
1. Hebben jullie al iets gehoord over de release-date van TLOZ: Twilight Princess?
2. En is deze game voor de GameCube?
3. Denken jullie dat Nintendo met een indrukwekkende line-up komt voor de Wii?
Ga zo door met jullie blad, en Jordi Peters; toffe stripjes man.
Groeten,
Nick Eijbergen I Internet

1. Hij moet in november toch echt in de winkels liggen.
2. Yep, en ook nog eens voor de Wii.
3. Dat komt wel goed.

Hey PU redactie,
Ik heb pas een Nintendo DS Lite gekocht en nu heb ik een paar vraagjes:
1. Hoe duur is een Nintendo Wi-Fi USB Connector en waar kan ik hem kopen?
2. Weten jullie nog een goede RTS game voor de DS die al uit is of nog moet uitkomen dit jaar?
3. Wat vinden jullie van Age of Empires 2 voor de DS?
Bas I Internet

1. De Wi-Fi USB Connector kost € 39.99 en is – bijvoorbeeld - bij Dixons te koop.
2. Als het ook Turn Based Strategy mag zijn: Advance Wars Dual Strike is een absolute topper. Age of Empires 2 is ook niet slecht.
3. Jan gaf hem een 84.



THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS



“WAAR RATTEN AAN JE VOETEN KNAGEN EN ZOMBIES HUN ROTTENDE VINGERS OM JE KEEL BUIGEN.

De nieuwe Zelda komt in december uit. Als een van de weinigen mocht Jurjen al wat levels spelen van een spel dat hij nu al betitelt als de beste videogame aller tijden...

De meeste mensen op deze aarde worden geboren als zomaar iemand. Je achternaam ligt al vast voordat je bent geboren, je ouders verzinnen er een leuke voornaam bij.
Ik vind Boris wel leuk, lieverd.
Nee joh, da's meer een hondennaam, waarom geen Jan-Johan?
Jan-Johan? Nee man, da's echt zo'n kaknaam. Dan kunnen we 'm net zo goed Laurens-Christoffel noemen. Of Okke-Harm.
Mm.. wat dacht je van Jurjen?
Whahaha, Jurjen? Wil je soms dat onze zoon later een boer wordt of zo? Hahaha, Jurjen, die is goed.

KOEIENHERDER

De naam die je bij je geboorte hebt gekregen, moet je ook aan het begin van het nieuwste Zelda-avontuur invoeren. Tenminste, dat is de bedoeling.
Ik voer de naam Jurjen in, en begin het nieuwe Zelda-avontuur... als boer. Snel probeer ik een andere naam, maar het helpt niet; ik ben en blijf een boer.
Link, de algemene naam voor het personage dat je dus zelf een naam moet geven, is een boer, een soort van veeboer. Hij hoedt de koeien, dus je zou hem ook een cowboy kunnen noemen. Maar het is niet zo'n heldhaftig Clint Eastwood-type hoor, meer een soort van koeienherder.
Een koeienherder. Nu niet meteen het meest heroïsche beroep op aarde. Link is geen held maar zomaar iemand, iemand die is geboren en een naam heeft gekregen.
Hij doet zijn werk om te kunnen eten en daarna gaat hij naar bed want morgen is er weer een dag.
Hij draagt nog niet eens zijn stoere witte maillot. Er is niets waarmee hij zich onderscheidt van de andere boeren en burgers die in en rond Toaru leven. Toaru is ook maar een doodgewoon stadje, een stuk kleiner en rustiger nog dan Assen, aan de rand van Hyrule. Niets bijzonders, tot nu toe.

ZWARTE MUUR

Maar dan, en dit zag je natuurlijk al aankomen, gebeurt er iets dat niemand zag aankomen. Een stel ongure zwijnenrijders komt



Door Dinkleberg: Bilspleet gedetecteerd. Brandend prikkeldraad in de aanslag. Begin flossproces.

BEELD EN GELUID

Er is door een kleine honderd zeer getalenteerde mensen een dikke drie jaar aan Twilight Princess gewerkt, en dat zie je er aan af.
De manier waarop de zon zich door het ruisende bladerdek brandt om zijn gouden licht te laten weerkaatsen door de zoet kabbelende golfjes van een lieflijk meertje, omringd door blanke watervallen, het voelt zo warm, zo rustiek... je voelt je als speler verwend en vereert dat je alleen al in zo'n mooie omgeving aanwezig mag zijn.
Je kunt gerust op je paard stappen en een half uurtje rondrijden zonder duidelijk doel, en je zult je geen minuut vervelen. Je ziet vogels, eekhoorntjes en hier en daar natuurlijk de zwaarden van aanvallende trollen of ander gespuis. Subtiele dingetjes, zoals het lichtjes laten trillen van het beeldscherm om de bewegingen van een zwaar beest te benadrukken, of het vervagen van de randen om een snelle beweging te laten zien, worden afgewisseld met grote gebaren en automatische scènes die met veel gevoel voor drama in beeld worden gebracht. Na het verrichten van een bepaalde heldendaad zien we Link bijvoorbeeld zijn zwaard ten hemel heffen terwijl zijn paard steigert, van achteren verlicht door een vuurrode hemel waarlangs zwarte wolken drijven.
Het geheel wordt een eenheid door een even consistent als adembenemend spel tussen licht en schaduw enerzijds, en anderzijds de fascinerende runen die niet alleen de huid van de wolf bedekken, maar ook de muren van bepaalde kastelen en de mantel van een bepaalde prinses. Ze zijn zelfs in rookwolken te herkennen.
De legendarische Koji Kondo componeerde een reeks prachtige nieuwe stukken en liet variaties op bekende thema's inspelen door complete orkesten om de betoverende wereld te completeren met soms opwekkende maar soms ook erg zware en emotionerende muzikale hoogstandjes.






Mmmmm, vast weer zo'n adventure met puzzelelementen. Zet de hondenbrokken in elkaar ofzoiets.

SECUNDAIRE FUNCTIES

De bovenwereld van Hyrule zul je grotendeels op de rug van je paard verkennen, waarbij het goed van pas komt dat je niet hoeft af te stappen om vrijwel alle wapens en voorwerpen te kunnen gebruiken.
Onder deze voorwerpen zitten een paar nieuwe, maar er zijn ook veel varianten op klassieke voorwerpen, waar je in de loop van het avontuur nieuwe functies en mogelijkheden aan kunt toevoegen. Zo gebruik je bijvoorbeeld niet een Hookshot maar een Clawshot, en kun je dit wapen upgraden om meer poten aan de klauw te krijgen, zodat je er meer verschillende dingen mee kunt vastgrijpen.
Een geworpen boemerang trekt dit keer een kleine tornado achter zich aan, waarmee je lichte voorwerpen kunt vervoeren of bepaalde voorwerpen in beweging kunt zetten.
Meer dan in eerdere Zelda's zul je de voorwerpen en upgrades niet (alleen) in kerkers vinden, maar ook moeten aanschaffen in winkeltjes die je overal kunt tegenkomen. Het loont de moeite om de prijzen van de shops te vergelijken, want sommige voorwerpen zijn in de ene winkel echt belachelijk duur terwijl een andere verkoper 'm juist in de aanbieding heeft.



DE REVIEW KOMT ALS IE AF IS

Nee, ik laat me dit keer niet verleiden om als een gek door de game te rushen om er maar voor te zorgen dat de review is voltooid voordat PU 12 naar de drukker moet. Dit is zozeer een game naar mijn hart dat ik van plan ben van elke minuut in Hyrule te genieten en ruim de tijd te nemen om alle schitterende details op mij in te laten werken.
Volgens Aonuma gaat het minstens zeventig uur kosten om de game inclusief alle sidequests en mini-games te voltooien, en ik ben van plan er minstens een keer zo lang over te gaan doen.
Van mijn baas Niels heb ik in dit specifieke geval toestemming gekregen om de review pas in te leveren als ik alles heb gezien en gedaan en mijn diep doorwrochte mening naar eigen tevredenheid op papier heb gekregen. Dat kan nog wel een tijdje duren.
Gelukkig hoef je in dit specifieke geval mijn review niet af te wachten om over een aanschaf te besluiten: dit is zo'n zeldzame game die je blind in huis kunt halen.
Dat mag je alvast van mij aannemen.



vanuit het niets aanstormen om de knappe dochter van de burgemeester en haar broertje te ontvoeren. Jij wilt ze nog tegenhouden maar wordt geveld door een knotsslag.
Als je weer een beetje bent bijgekomen, wil je natuurlijk weten waar je twee dorpsgenoten zijn gebleven. Maar waar je ook zoekt, geen spoor van Ilia en Collin (dat zijn de namen die de gekidnapte kiddo's bij hun geboorte kregen toegewezen).
In toenemende staat van paniek doorzoek je de bosachtige omgeving, tot je op een muur van zwarte nevel stuit. Er lekt iets uit die muur. Boosaardigheid.
Voorzichtig zet je een stapje vooruit om de nevel wat beter te kunnen zien, en dan word je bij je strot gegrepen door een zwarte, klauwachtige hand. Die hand trekt je dwars door de zwarte muur het duisterste en meest realistisch ogende avontuur binnen dat je ooit als Link hebt mogen beleven.

DE JUISTE WEG

Wam-bam, het is gebeurd. Je bent niet zomaar iemand meer maar iemand die door een zwarte muur een avontuur is binnengetrokken. Iemand die vast en zeker allerlei onalledaagse dingen gaat beleven en op zijn weg de gevaren zal vinden die hem de kans geven zijn verborgen heroïsche aard te openbaren.
Want zo alledaags ben jij namelijk niet.
Je lichaam biedt onderdak



Die Hans & Grietje kwestie werd haar nog steeds nagedragen.

aan het erfgoed van miljoenen jaren evolutie. Jij draagt een vonk van licht en reflecterend bewustzijn in een uithoek van een levenloos, koud en duister universum.
Jij bent niet zomaar iemand, ook al ben je zomaar iemand want diep van binnen weet je dat je bent voorbestemd een heroïsch bestaan te leiden. Om iemand te worden wiens naam nog lang na zijn dood bezongen zal worden. Alleen; hoe krijg je dat voor elkaar?
In The Legend of Zelda: Twilight Princess hoef je de weg naar je heldendom niet te zoeken, want die ligt aan je voeten. Je hoeft enkel het pad te volgen.
Het is de weg die je zal voeren tot de hoogste bergtoppen, voorbij de meest adembenemende vergezichten en tot diep in de duisterste kerkers, waar ratten aan je voeten knagen en zombies hun rottende vingers om je keel buigen.
Deze weg leidt naar de Tempel der Tijden, waar het Meesterzwaard wacht om uit de steen getrokken te worden door de ene, de uitverkorene, de enige die de wereld uit de klauwen van de duisternis kan redden. En die ene, dat ben jij.

ALS WOLF

De duisternis drukt zwaar op je schouders. Het is een last die je op je knieën dwingt. Niet te dragen.
Maar opeens is het alsof iets diep binnenin je wakker wordt om zich door je scheurende huid naar buiten te dringen. Je schreeuwt, je gromt. Je bent een wolf.
Geen mens kan in de schemerversie van Hyrule een mens blijven. Dus verander je in een dier. Het dier dat je heroïsche aard het beste tot uitdrukking brengt. Een wolf.
Ha, nu zal de vijand eens wat beleven. Als wolf kun je bijten, rijten, klauwen en scheuren. Bovendien kun je veel beter zien, horen en ruiken dan wij mensen gewoon zijn.
Spijtig dat je aan het begin van je carrière als viervoeter nog geen van deze krachten kunt benutten. Om eerlijk te zijn ben je aanvankelijk een nogal machteloos scharminkel, nauwelijks in staat je eigen kont te krabben, laat staan de krachten van de duisternis te bestrijden.
Al snel word je in een tochtige cel gedonderd, met een ketting aan je voorpoot. En




Als je een verhaal in iemands oor fluistert, is dat geen weblog maar een oorlog.






Door marnix mastergamer: Handig zo'n zwaard. Heb je tenminste wat te lezen onderweg.



daar was je nooit meer uitgekomen als de mysterieuze Midna je niet was komen redden.

SLEUTELFIGUUR

Midna is de sleutelfiguur in Twilight Princess. De dame waar alles om draait.
Dat dit duistere meisje een verborgen agenda heeft, wordt al snel duidelijk maar je bent als wolf nu eenmaal tot haar veroordeeld. Je hebt haar nodig om dit avontuur tot een goed einde te brengen. En zij heeft jou net zo hard nodig bij het bereiken van haar eigen doelen, wat die ook maar mogen zijn.
Er zijn een paar opdrachten die je als wolf alleen moet voltooien maar het grootste deel van de tijd zit Midna op je rug. Da's niet zo erg want ze draagt een merkwaardig hoofddeksel met een fladderig, organisch ogend stuk stof eraan dat je kunt besturen met de remote of C-stick om vijanden aan flarden te scheuren.
Als wolf komen je moves en mogelijkheden stuk voor stuk in de loop van het verhaal beschikbaar. Zo ontgrendel je ook de vermogens om dingen te zien, horen en ruiken die aan mensen voorbijgaan. Geurvlagen van de vijand die je achtervolgt, bijvoorbeeld, of de geesten van mensen uit een ver verleden. Wanneer je al vechtend en puzzelend een bepaalde bewaker der duisternis hebt overwonnen, keert het licht terug naar dat deel van Hyrule, wordt de wolf weer een mens, en verandert Midna in... Je schaduw? Navi? Wii zal het zeggen?

MR. ED



In mensvorm kom je een stuk minder snel vooruit dan als een wolf, en dus is het een goede zaak dat je al aan het begin van dit avontuur kunt beschikken over een paard, dat je zelf een naam mag geven (ik heb 'm Mr. Ed genoemd). En best wel vervelend dat je dit paard al heel snel weer kwijtraakt. Wat nu? Nou ja, dan maar te voet op avontuur. Je koopt een drankje voor onderweg, neemt afscheid van de burgemeester en steekt de brug over naar Hyrule Field.
Als je de eerste stapjes in deze weidse omgeving hebt gezet, bekruipt je een overweldigend gevoel van nietigheid.
Tijdens een interview dat ik had met Aonuma, bracht deze regisseur van Twilight Princess het als volgt onder woorden: "Hyrule is dit keer gigantisch groot. Het was altijd al een groot land maar nu is Hyrule werkelijk gigantisch groot. Aan het begin van het avontuur moet je lopen. Je hebt geen paard. En je zult je verbazen over hoe groot de wereld is. Je voelt je hulpeloos. Je voelt je machteloos, als je beseft dat je dit enorme land op eigen kracht moet verkennen op je eigen twee benen."

STERK EMOTIONERENDE WERKING

Dat gevoel van machteloosheid, het is iets dat elk mens wel eens bevangt. Je wilt zo graag iets betekenen, iemand worden die er toe doet. Je weet dat er meer kracht, moed en wijsheid in je schuilt dan eruit komt, maar wat moet je doen om dat tot uitdrukking te brengen?
Het verhaal van de alledaagse jongeling die zijn diepere krachten ontdekt en deze aanwendt om de held te worden die de wereld van het kwaad verlost, speelt een centrale rol in elke bekende cultuur en religie.
Ook in de onze, getuige de emoties die mensen ondervinden tijdens het hartstochtelijk meeleven met Luke, Harry, Frodo, Neo en andere alledaagse of minder alledaagse helden.
Zo'n verhaal raakt aan het stille weten dat de mens de mogelijkheid in zich draagt zichzelf te overstijgen, ten gunste van zowel zichzelf als de wereld om zich heen. Het is het tijdloze verhaal dat resoneert met het diepste wezen van de mens, en precies daaraan zijn sterk emotionerende werking dankt.
Niet zo vreemd dus, dat het verhaal van 'de held met de duizend gezichten' de grondslag vormt van de meest geprezen en best beoordeelde spellenserie aller tijden.
Legend of Zelda: The Twilight Princess belooft de mooiste, meest meeslepende en meest aangrijpende manier te worden om dit verhaal te kunnen beleven.
Dus: op naar Hyrule, en zorg dat ze je naam daar niet snel zullen vergeten!

SPEEL JE LINKS OF RECHTS?

In de Wii-versie is Link voor het eerst niet links maar rechts, wat betekent dat je met de remote in je rechterhand moet zwaaien om Link met zijn zwaard te laten slaan. Deze bewegingen worden niet één op één vertaald, dus eigenlijk is het zwaaien met de remote weinig meer dan een fysieke variant op het ouderwetse knopje-drukken.
Zwaai één keer voor een enkele slag, zwaai twee tot drie keer heen en weer voor een combo, of beweeg de remote snel vooruit voor een stekende beweging.
Een korte schudbeweging met de Nunchuk laat Link een rondslag maken. Houd je de knop aan de onderkant van de Nunchuk ingedrukt dan heft Link zijn schild met zijn linkerhand voor zich. Maak je vervolgens met de Nunchuk een stotende beweging vooruit, dan ramt Link zijn schild vooruit, een aanval die een nabije vijand duizelig kan beuken.
Zolang je de knop onderaan de Nunchuk ingedrukt houdt, blijft de cursor gericht op je doelwit, waardoor je er gemakkelijk omheen kunt lopen zonder hem uit het oog te verliezen. Het is in deze stand ook mogelijk om een sprongaanval uit te voeren met de A-knop van de Remote. Deze move komt tevens goed van pas bij het afmaken van gevloerde vijanden, of om eventueel over een vijand heen te springen.
Inderdaad, het is best veel allemaal, aanvankelijk zelfs overweldigend veel, maar na een uurtje spelen ben je eraan gewend. En dan wil je niet meer zonder, al was het maar omdat de remote het richten met wapens als boemerang, clawshot en boog een stuk leuker, 'echter' en doeltreffender maakt.
De speaker en trilfunctie van de remote worden ook optimaal benut om je nog meer bij de actie in beeld te betrekken, waardoor je toch echt wat mist als je uit nostalgische overwegingen (ja maar Link hoort links te zijn!) besluit voor de Cube-versie te gaan.
Daarbij: de Wii-versie is de enige versie met een 16:9 breedbeeldweergave.



VERWACHTING

Ik verwacht niets minder dan de beste videogame die op dit moment in de geschiedenis van onze fraaie blauwe planeet gespeeld kan worden.

- + Graphics
- + Verhaal
- + Muziek
- + Geluidseffecten
- + Gameplay
- + Omvang
- + Variatie
- + Afwerking
- + De beleving van het totaal


JURJEN

WII / GAMECUBE
NINTENDO
1 SPELER
9 DECEMBER 2006

POKÉMANIA DE VIERDE RONDE

Volgend op de gebruikelijke terugloop na de eerste topmaanden, is Pokémon Emerald (een jaar geleden gelanceerd) gedurende de zomer van 2006 steeds weer iets beter gaan verkopen, terwijl de zakjes kaarten voor het Pokémon Ruilkaartenspel sinds de release van het nieuwe thema Ex Crystal Guardians weer als natte Dratini's over de toonbanken van de strip- en gameshops glijden.
Het fenomeen Pokémon maakt zich gestaag op voor een vierde generatie met nieuwe zakmonsters en nieuwe games, en onder fans van over de hele wereld begint het enthousiasme weer aan te zwellen tot ongekende hoogten.
In het huis van onze oudste medewerker en grootste Pokéfan te Assen is het Pokéfeest inmiddels alweer begonnen.

Jurjen: "Het is moeilijk om mensen die de games niet spelen uit te leggen hoe tof Pokémon is maar ik kan je uit eigen beleving vertellen dat het waanzinnige succes slechts voor een klein deel is te danken aan de doortrapte marketing en voor het grootste deel aan een waanzinnig leuk en altijd weer verrassend spelconcept dat consistent is doorgevoerd in de videogames, het ruilkaartenspel en zelfs de tekenfilms.
Zorg dat je weet wat de mogelijkheden en beperkingen zijn van de talrijke Pokémon, probeer op basis hiervan de juiste Pokémon in handen te krijgen en geef ze hun beste vorm door ze te trainen of van items te voorzien. Ga dan pas de strijd aan met trainers die er net zo diep over hebben nagedacht als jij. De beste wint."

POKÉMON MYSTERY DUNGEON (NINTENDO DS / GBA)

Je bent geen trainer maar een Pokémon in deze variant op de langlopende Mysterious Dungeon-serie van Chunsoft, bekend om de willekeurig samengestelde kerkers.
De game ligt 10 november in de winkel, review in de volgende PU.

POKÉMON DIAMOND & PEARL (NINTENDO DS)

Vergeet Brain Training en Mario, de grootste hit op de DS wordt ongetwijfeld Pokémon Diamond & Pearl.
De release van de game heeft in Japan inmiddels al tot hysterische taferelen geleid, in mei of juni 2007 wordt de game bij ons verwacht.

POKÉMON BATTLE REVOLUTION (WII)

Download je Pokémon uit Diamond en Pearl om ze in explosieve 3D-beelden te laten strijden – tegen de computer, tegen je vrienden of online tegen trainers van over de hele wereld.
Op de laatste dag van 2006 wordt deze monstergame in Japan gelanceerd, in Europa verwachten we 'm zomer 2007.





"HET IS ALGEMEEN BEKEND DAT DE KILLZONE-VIDEO OP DE E3 GEWOON 'FLASHY FLUFF' WAS. MAAR VEEL DINGEN DIE JE ZAG IN HET FILMPJE GEVEN WEL EEN REALISTISCH BEELD VAN WAT ER MOGELIJK KAN ZIJN OP DE PS3. WE DOEN AL EEN FLINK AANTAL DINGEN IN BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY VOOR DE PS3 DIE GOED WERKEN EN DIE TE ZIEN WAREN IN HET BERUCHTE FILMPJE."

Randy Pitchford, baas van Gearbox Software bevestigt wat we al lang wisten.

INTERTOYS VERKOOPT PS3 IN NOVEMBER!

Wat staat daar nu toch op de achterkant van de het Intertoys Speelboek 2006? Zouden we dan toch iets gemist hebben? Oei, oei, oei... wat een afgang! En leuk voor Sony maar niet heus. Helemaal als je weet hoe peperduur zo'n advertentie is.



NIEUWE ROCKSTAR GAME IN NOIR STIJL ?

Rockstar gaat het detective pad op met een nieuwe game die ergens in 2007 moet verschijnen voor next-gen consoles.
Het betreft de game L.A. Noire die wordt ontwikkeld door de nieuwe ontwikkelstudio Team Bondi. Het moet een interactief adventure worden in het Los Angeles van de jaren '40 waar je te maken krijgt met een grote, [illegible] stad vol schimmige cafés, [illegible], donkere steegjes en gevaarlijke vrouwen. Actie, drugs en corruptie staan centraal en het geheel doet denken aan de film L.A. Confidential. Niemand minder dan Rockstar Games oprichter Sam Houser is executive producer van de game, terwijl Team Bondi oprichter Brendan McNamara, schrijver en bedenker van The Getaway, de titel director of development draagt.
Er wordt gespeculeerd op het feit dat de game zich helemaal in het zwart wit afspeelt, met slechts af en toe kleur, vergelijkbaar met de film Sin City. Of dat klopt kun je hier vinden:
www.rockstargames.com/lanoire/



ARMY OF TWO GAY-GAME?

Er is wat ophef ontstaan over de nieuwe shooter van EA: Army of Two. Deze veelbelovende game zou draaien om twee personages die volgens "kenners" een latent homoseksuele relatie met elkaar hebben. Het verhaal ontstond toen het Amerikaanse gamesblad EGM naar aanleiding van screenshots (veel lichamelijk contact, veel leer, hoge sm-factor) vragen over de geaardheid van de kerels stelde aan de maker van de game. En diezelfde maker reageerde als door een wesp gestoken. En wat is vaak het geval met mensen die iets te fanatiek ontkennen... Precies, dan gaat zo'n gerucht een eigen leven leiden.
Nu kan het ons letterlijk en figuurlijk geen hol schelen; wat ons betreft gaan we straks aan de slag met twee lesbische elfjes en een necrofiele necromancer, maar het wordt natuurlijk wel grappig als men het allemaal zo heftig ontkent.
We leven potjandorie in 2006.

DE REVOLUTIE DIE GUITAR HERO HEET

Guitar Hero is me een partijtje hot momenteel, dat wil je niet weten. MTV heeft zelfs een strategische alliantie met maker Red Octane gesloten. Terwijl de makers dezelfde game twee jaar terug nog niet aan de Aldi of Lidl konden slijten.
Het is grappig om te zien hoe we met z'n allen op een op hol geslagen hype springen. Want wie had een jaar terug gedacht dat een gitaargame de cover van een van de grootste gamesbladen ter wereld (EGM) zou sieren? En wie had toen geloofd dat MTV in de gamesbizz zou stappen?
De gitaargame die nu zo'n immense hit is, is namelijk in wezen dezelfde game die Red Octane een paar jaar terug aan de uitgevers aanbood. En niemand zag toen iets in zo'n muziekspel. Toch zetten de mannen van Red Octane door. Met behulp van kleine uitgevers en in voorzichtige aantallen kwam de game uit. En na de eerste positieve reviews explodeerde de hype.
En nu wil iedereen het, iedereen roept tegen elkaar hoe geweldig het spel is, er worden aparte gitaartjes gemaakt, men wil een heus WK houden, rockartiesten laten zich fotograferen met het plastic snareninstrument, en ga zo maar door. Guitar Hero is ingeslagen als een bom.

MODDERVET

Ik gun Red Octane het succes van harte en vind Guitar Hero 2 met de nieuwe "Classic Red" SG controller, drie nieuwe personages en splinternieuwe songs als You Really Got Me - Van Halen , Who was in my room last night - Butthole Surfers, Psychobilly Freakout - Reverand Horton Heat, Primus - John the Fisherman, Madhouse - Anthrax, Sweet Child O' Mine - Guns N' Roses, Heart Shaped Box - Nirvana, Message in a Bottle - Police en Them Bones - Alice in Chains wederom moddervet. Maar we moeten ook nog eens heel blij zijn dat er nog developers zijn die in tijden van extreme commercie en futloze licentiegames, nog onvoorwaardelijk durven te geloven in een moeilijk project. En MTV moet zich eigenlijk schamen dat ze niet meteen in dit spel hebben geloofd.

J.J.

HIER IS DE VOLLEDIGE SONGLIST VAN GUITAR HERO II:

1. **John the Fisherman** – Primus original master recording
2. **Psychobilly Freakout** - Reverend Horton Heat
3. **Strutter** - KISS
4. **War Pigs** – Black Sabbath
5. **Who Was in My Room Last Night?** – Butthole Surfers
6. **You Really Got Me** – Van Halen
7. **YYZ** - Rush
8. **Madhouse** – Anthrax
9. **Shout at the Devil** – Motley Crew
10. **Trippin' on a Hole in a Paper Heart** – Stone Temple Pilots
11. **Freebird** – Lynard Skynard
12. **Sweet Child O' Mine** – Guns N' Roses
13. **Beast and the Harlot** - Avenged Sevenfold
14. **Can't You Hear Me Knocking** - Rolling Stones
15. **Crazy on You** - Heart
16. **Heart Shaped Box** - Nirvana
17. **Jessica** - Allman Brothers
18. **Laid to Rest** - Lamb of God
19. **Message in a Bottle** – Police
20. **Misirlou** - Dick Dale
21. **Surrender** - Cheap Trick
22. **Tattooed Love Boys** - Pretenders
23. **Them Bones** - Alice in Chains
24. **Tonight I'm Gonna Rock You Tonight** - Spinal Tap
25. **Bad Reputation** – Thin Lizzy
26. **Carry Me Home** – Living End
27. **Freya** - Sword
28. **Girlfriend** – Matthew Sweet
29. **Hanger 18** - Megadeath
30. **Institutionalized** – Suicidal Tendencies
31. **Killing in the Name** – Rage Against the Machine
32. **Last Child** - Aerosmith
33. **Monkey Wrench** – Foo Fighters
34. **Mother** - Danzig
35. **Rock This Town** – Stray Cats
36. **Search and Destroy** – Iggy Pop and the Stooges
37. **Stop** – Jane's Addiction
38. **Carry On My Wayward Son** – Kansas
39. **Sweet Cherry Pie** - Warrant
40. **Woman** - Wolfmother

Verder heeft dit tweede deel een aantal nieuwe multiplayer modes.
Co-Op waarbij de ene gitarist de basgitaar speelt terwijl de ander de lead voor zijn rekening neemt.
In Face Off mode is 't gewoon ouderwets tegen elkaar spelen om te zien wie de beste gitarist is.
En dan is er nog een Pro Face Off mode, deze lijkt erg op de normale Face Off mode, maar is net een tikkeltje anders omdat beide hetzelfde nummer spelen met dezelfde noten selectie.

DOMBO

Een Canadees werd onlangs gepakt toen hij een auto trachtte te stelen. Buurtbewoners hadden de man al geruime tijd aan de auto zien prutsen en belden de politie met het signalement. De cops zetten vervolgens een val op, waar de man met open ogen in trapte. Gezien zijn tattoo, vonden we dat geen wonder.

RECTIFICATIE

In de coverview van vorige maand hebben we een uitspraak gepubliceerd als zou het een quote zijn van Take Two product manager Onno Bos. De weergegeven uitspraak is echter niet van Onno maar komt geheel voor rekening van de auteur.

POWERSPY

- Giller van de maand: EA komt met een nieuwe game, genaamd SKATE.
- Het is dat "onze Skate" niet meer bij de PU werkt, anders hadden we nu de hele Powerspy kunnen [illegible].
- Jeweetwel, [illegible] 'SKATE, de trage variant op Bully', 'SKATE, de game waarin je altijd bij missies aankomt die net afgelopen zijn' en 'SKATE, de game die op zolder wordt uitgesteld'.
- Het blijkt echter om een hippe skateboard-game te gaan.
- We konden ook al niet geloven dat EA nu al wereldwijd op de presentator van Gamekings in zou zetten.
- Overigens is de ster van Skate snel rijzende, want hij doet dit jaar ook de presentatie van de TMF Awards.
- Dat zal even wennen zijn, het Gears of War aankondigen naast K3.
- We hebben al zoveel over World of WarCraft gemeld, al zoveel veren in de reet van Blizzard gestoken, dat het tijd wordt om Steven en al zijn vriendjes uit het grote sprookjesbos met beide benen op de grond te zetten.
- Zij denken namelijk dat ze heel stoer zijn met hun zes miljoen abbo's. Maar America's Army, het spel dat door het Amerikaanse leger is gemaakt om nieuwe soldaten te rekruteren, verslaat ze gemakkelijk met zijn acht miljoen actieve spelers.
- En die achterstand maakt Blizzard ook niet snel goed, want elke maand komen er 10.000 nieuwe spelers bij.
- Hoeveel van die acht miljoen soldaatjes in de dop inmiddels al een kogel in Irak hebben gekocht, is niet bekend.
- Erg stoer dat die PS3 [illegible] keer zo snel zou zijn als de Xbox 360, maar hij komt [illegible] zo traag uit.
- Rockstar heeft Nintendo beloofd zogenaamde M-rated content te maken.
- M-rated staat voor [illegible], waarbij je meestal spontaan [illegible] in de onderbroek schiet.
- Powerspy vindt het trouwens een prima plan, want waarmee is het beter hoertjes knuppelen dan met de Wii-controller.
- Was Powerspy altijd al gevreesd bij de industrie, tegenwoordig hebben ook de eigen PU-medewerkers kennisgemaakt met de niets en niemand ontziende roddels. Zo pakte Powerspy Jan het recht al om [illegible] dat hij vader wordt.
- Tja, dan moet je uw mededeling maar niet laten rondzingen binnen de industrie.
- Een gevalletje [illegible]. De hoofdredacteur van EGM (de PU van de VS) [illegible] werd onlangs in de metro overvallen door een aantal thugs terwijl hij zijn Xbox 360 in zijn rugzak had zitten. Het eerst wat de man dacht was: 'O my God, my savegames'.
- Dan ben je toch wel diep gezonken.
- Alhoewel we ons [illegible] uit Project Gotham Racing 3 en ons maximaal geleveld karakter in Oblivion niet graag zouden willen missen.

POWERSPY

- Mooie uitspraak van een Sony hotshot genaamd Jack Tretton. Die meldt even doodleuk dat de PSP de DS [illegible]. Hou je vast!
- "Nintendo en hun DS [illegible] precies hetzelfde publiek als de Game Boy. En als je kijkt naar de hoeveelheid nieuwe gamers die de DS in de eerste [illegible] maanden heeft getrokken dan zie je dat de PSP het niet alleen beter doet maar ook dat het zelfs alle andere spelcomputers overtreft... Nintendo vindt geen nieuwe gamers en verliest er zelfs wat, terwijl wij met de PS echt hele nieuwe doelgroepen bereiken. De jonge consument pakken we binnenkort ook en dan zal de PSP voor iedereen een [illegible] product zijn."
- Powerspy weet [illegible] die gast de laatste twee jaar verbleven heeft, mogelijk aan de binnenkant van de PS3. Maar eeeh, Brain Training, Nintendogs. Geen nieuwe doelgroep...
- [illegible] verhaal komt uit dezelfde [illegible]-keuken die ons op de E3 2005 met een stalen gezicht meldde dat het filmpje van Killzone 2 [illegible] play liet zien.
- Ja, en de vrouw van Jack Trenton is een lekker wijf.
- Hilarisch commentaar van de THQ-afvaardiging die in Kiev is neergezet om S.T.A.L.K.E.R. af te maken.
- Boris vroeg de man of het waar was dat de maffia geld in de game had geïnvesteerd en dat een jaar geleden terug[illegible], waardoor de boel [illegible] vertraagd werd.
- Waarop hij antwoordde: "[illegible] mij niks verbazen."
- Is dan wel [illegible] de maffia straks bij de credits [illegible]...
- Onlangs schoot een [illegible] scholier een aantal medescholieren dood in Canada. Uit zijn afscheidsbrief liet hij weten enorm veel [illegible] te hebben gehad met en te zijn geïnspireerd door de game die gemaakt is van het bloedbad op Columbine High...
- ... die weer geïnspireerd was op Quake en Duke Nukem.
- Rockstar mag blij zijn dat Bully toevallig nog niet uit was, anders...

"IK BEN BANG DAT MENSEN DE WII KOPEN EN ER DAN MAAR EEN PAAR GAMES OP SPELEN. IK DENK DAT JE DEZE CONSOLE VOORAL OP FEESTJES UIT DE KAST HAALT. HET IS LOL VOOR EEN PAAR MINUTEN. MAAR IK KAN FOUT ZITTEN."

Peter Moore (Microsoft) weet alvast wat ie op zijn verjaardag gaat doen

COMMENTAAR

IS ROCKSTAR HYPOCRIET?

Bul..., sorry, Canis Canem Edit is dan eindelijk uit. De game die dankzij vreselijk politiek correcte types in de prullenbak dreigde te verdwijnen, heeft dan toch de winkels bereikt. En wij (ook ik) hebben er veel plezier mee. Het is een toffe, heerlijk humoristische game, die een verfrissende insteek heeft gevonden binnen het free roaming genre. Of zoals Jeroen in de vorige PU terecht schreef: 'al die urban shit kennen we nu wel.' Maar het verhaal dat we momenteel tegenkomen in sommige bladen, zint me niet helemaal. Ooit was Bully een titel die de complete jeugd naar de verdoemenis zou helpen en nu wordt in alle bladen benadrukt dat het spel de puisterige pubers juist aanspoort zich te gedragen op school. Want pesten levert strafpunten op en je moet ook in de schoolbanken presteren om verder te komen. Rockstar als hoeder van de schoolgaande jeugd. Het moet toch niet veel gekker worden.

TERGEND SAAI

Deze 180 graden draai vind ik ietwat hypocriet. Ik begrijp het wel, als men volgehouden had dat CCE om pesten draaide, dan was de pleuris uitgebroken en daar zitten ze bij Rockstar niet op te wachten. Maar dat het spel nu opeens een soort van educatief aura over zich heen gekregen heeft, vind ik echt nergens op slaan.
Tuurlijk zitten die facetten nu ook in de game maar pesten speelt nog steeds



een rol, een hele belangrijke zelfs. Je kunt nog steeds dingen doen waarvoor je op een echte school een enkeltje naar huis krijgt. Jimmy is nog steeds allerminst een voorbeeld voor de jeugd. En gelukkig maar, anders zou het een tergend saaie game zijn geworden. En lul niet dat pesten strafpunten oplevert en dat dit systeem de speler op het rechte pad houdt. Denk je echt dat dit de gamer tegenhoudt?
In GTA leverde het slaan van onschuldige mensen ook niks op maar het is wel bijkans een nationale hobby geworden.



LIVE YOUR DREAMS

Het lijkt wel of Rockstar bang is geworden voor die nare types. Dat de terreur van eikels als Jack Thompson resultaat begint op te leveren.
En nu had ik zeker verwacht dat sommige bedrijven zouden zwichten voor die gasten, maar Rockstar... Want wees nu eerlijk rocksterren: jullie weten net zo goed als ik, dat al die kids de game gaan spelen omdat ze kunnen pesten, kattekwaad kunnen uithalen, dingen kunnen doen die op school verboden zijn. Dan kunnen jullie nog zoveel maatregelen nemen in de vorm van strafpunten, maar ik geef vijf euro voor elke gamer die de game koopt omdat ie wil leren.
Games zijn fantasie, games zijn er om je dromen te beleven. En hoe leuk is het niet om een punaise op de stoel van die verschrikkelijke lerares Duits te leggen en ze er met haar dikke reet op gaat zitten.
Rockstar, pak deze droom niet van ons af (want vanuit dat gegeven is de game ontstaan) omdat een paar van die puriteinse gasten lopen te blaten. Kom er gewoon eerlijk voor uit, net zoals jullie bij GTA hebben gedaan.

J.J.

RELAXTE GASTEN BIJ MICROSOFT

Kijk, dat kunnen we wel waarderen: de winnaar van de nationale World Cyber Games finale voor Dead or Alive 4, Wouter Straatinga, bleek niet meer te beschikken over een Xbox 360, en dus kon hij niet meer oefenen. Wat wel nodig is om straks in Monza [illegible] de wereldtop. Microsoft Nederland heeft wel zin in een medaille en liet hem een nieuwe console aanrukken. Die hij meteen kon koppelen aan het splinternieuwe LCD-scherm dat Samsung hem had geleverd.
Als we nu nog een [illegible] moeten verzinnen om volgend jaar mee te doen aan de WCG-voorronden...

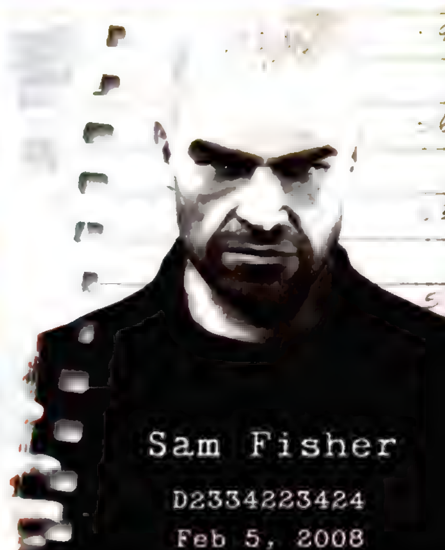


5 REDENEN WAAROM UITSTEL PS3 NEP IS

1. Nu weten we nog niet of de Xbox 360 goed of slecht is.
2. Je hebt die PS3 al fucking aanbetaald. Hoe leg je dat je vriendin/ouders uit?
3. Hoe leuk is 't om tot maart alleen God of War 2 te kunnen spelen?
4. Hoe lang kan je het gezeik van Xbox 360- en Wii-fans aanhoren?
5. Nu moet je de PS2 weer van je broertje terugeisen.

5 REDENEN WAAROM UITSTEL PS3 TOF IS

1. Hoe snel denk je dat je 600 euro bij elkaar spaart...
2. Killzone 2 is toch nog niet af.
3. Je koopt geen dure console om een opgepoetste versie van GT4 te spelen.
4. Wie weet komt er een producent die rumble en tilt wel kan matchen.
5. Je hebt in maart meer toffe launchgames dan die Jappen en Yanks.



PRIJSVRAAG

GEARS OF WAR



Heb je 'm nog bewaard, die Gears of War tattoo uit het vorige nummer, maar nog geen babe gevonden om 'm op te plakken? Dan krijg je deze maand nóg een kans om eén van die vijf vette Gears of War prijzen te winnen.
De nummers 2 t/m 5 winnen een GoW limited edition Xbox 360 faceplate + de GoW game.
Degene die de foto instuurt van de allermooiste babe met een GoW tatoo wint de hoofdprijs: Een Gears of War VIP treatment tijdens de Gameplay 2006.
Dit houdt in: een gratis hotelovernachting, kaarten voor de Gameplay, een GoW Xbox 360 en een niet al te misselijk goodiepakket.
Dus nogmaals; wat moet je doen: spoor die Gears of War tattoo uit het vorige nummer (PU 154) op en plak hem op de in jouw ogen mooiste babe (van echt vlees en bloed natuurlijk) die je zo gek kunt krijgen. Maak hier een foto van en stuur hem naar onderstaand adres.
De foto's worden op Powerweb gezet alwaar iedereen op zijn of haar favoriete foto kan stemmen. En degene met de meeste stemmen wint natuurlijk.

Prijsvraag@powerunlimited.nl
Ovv Gears of War
Of
Power Unlimited
Ovv Gears of War
Postbus 1913
2003 BA Haarlem

ER ZIJN OOK LIEVE GAMERS

VREDESDUIVEN



EYETOY NAAR XBOX 360?

Het lijkt op een EyeToy voor de Xbox 360 maar dat kan natuurlijk niet; Microsoft komt vanzelfsprekend met zijn eigen cameraatje. Vraag is nu of het andere functionaliteiten heeft/krijgt dan de EyeToy camera van Sony of dat we hier te maken hebben met een ijverig stukje kopieervlijt. Jeroen ging met de cam aan de slag.

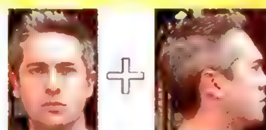
We zullen niet echt met de hele familie voor de Xbox 360 staan te springen en dansen om op de televisie wat ninja's te beuken of om voetballen uit het doel te slaan.
Nee, de Live Vision Cam zal meer ingezet worden om videochat of videomessage mogelijk te maken of om je koppie in een game te plaatsen (Rainbow Six: Las Vegas – zie elders in dit nummer).
Je kunt er natuurlijk ook gewoon een fotootje mee maken zodat je een echt originele Gamertag foto hebt.
Een revolutie zal de Live Vision Cam in eerste instantie niet teweeg brengen. Zeker niet als het apparaat vooral wordt gebruikt als een mogelijkheid om zelf foto's en video's mee te maken.
Wel is het zo dat Xbox Live Arcade games meer en meer worden aangepast op de mogelijkheden van de camera.

XBOX LIVE VISION:

Xbox Live Vision camera;
1 maand Xbox Live Gold;
Xbox 360 headset;
Xbox Live Arcade games: Uno en TotemBall.
Prijs: € 49,99

XBOX LIVE VISION GOLD KIT:

Xbox Live Vision camera;
1 jaar Xbox Live Gold;
Xbox 360 headset;
Xbox Live Arcade games: Uno, TotemBall en Robotron;
200 Microsoft Points.
Prijs: € 89.99







POWERSPY

BETRAY

POWERSPY

- Lekker hoor, eerst krijgen die rijstkakkers de PS3 een paar maanden eerder en nú doet Sony hen ook nog een prijsverlaging cadeau.
- Hoezo prijsverlaging? Het ding is nog niet eens uit! En Sony is er toch zo van overtuigd dat iedereen die console wil gaan kopen? Het lijkt wel of moeilijk doen loont.
- VS en Europa moeten het vooralsnog doen met de excuses van grote baas Kutaragi.
- Volgens ons kun je met een onsje excuses nog niet eens een crappy budget game bij de Etos kopen.
- Nog zo'n voorbeeld van VS & Europe-bashing. De tolk die verantwoordelijk was voor de live vertaling van Ken Kutaragi's speech op de Tokyo Game Show vergat spontaan hele stukken te vertalen.
- Bijvoorbeeld dat de PS3 een prijsverlaging zou krijgen in Japan.
- Powerspy voelt een conspiracy-theorie aankomen.
- Opmerkelijk trouwens de overeenkomsten tussen deze speech en de speech die Kutaragi zes jaar terug hield toen hij de PS2 kwam pimpen.
- TGS 06: "We need an open system. Like an internet. People can have a first hand experience; the network world of the game has to be open to everyone."
- TGS 00: "Sony has Sony's agenda. But (I) want a very open platform, equal for every person.
- Ninja Gaiden komt naar de PS3. We kunnen ons nu al verkneukelen op al die casual PS3 kopertjes die straks helemaal gefrustreerd stuk lopen op de eerste de beste eindbaas.
- Volgens Nintendo zal de Wii vanaf dag één winst gaan maken voor het bedrijf. En dat is een unicum want de consoles van Sony en Microsoft zijn verliesgevend.
- Dat doen ze bewust omdat ze willen dat er snel veel consoles worden verkocht, zodat ze op de games kunnen incashen.
- Dan is het hopen dat ze er van de Wii wat meer gaan verkopen dan van de GameCube want dat was bepaald geen vetpot.

UBISOFT LEKT!

Ai, ai, oei, oei. We weten eigenlijk wel zeker dat Ubisoft een werknemer minder in de gelederen heeft. Iemand was namelijk zo ongelofelijk stupide om een bestand van 2 GB groot, te laten lekken met daarin artwork van aankomende games. Dit nieuws lag natuurlijk meteen op straat (lees internet), maar voor diegene die het hebben gemist; het ging om de volgende games:

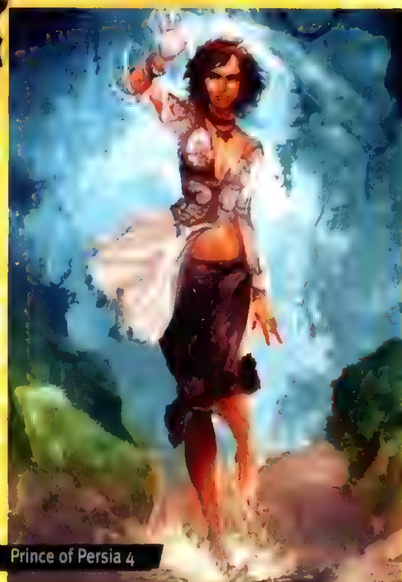
Assassin's Creed
Far Cry 2
Far Cry PSP
Far Cry Wii
Lost
Naruto 360
Open Season
Prince of Persia 4
Rainbow 6: Vegas
Rocky PSP
Splinter Cell Conviction
Surf's Up
Star Wars PSP
Shaun White Snowboarding
Teenage Mutant Ninja Turtles
Teenage Mutant Ninja Turtles GBA

Opvallend zijn Far Cry 2, Prince of Persia 4 en Splinter Cell Conviction.
Vooral de Prins laat blijkbaar toch sneller zijn snufferd zien dan verwacht en de dame in het artwork lijkt een magisch (speelbaar) personage te worden.
Als we nog verder gissen, altijd leuk, dan gaan we ervan uit dat in de vijfde Splinter Cell, Sam Fisher veroordeeld wordt voor zijn daden als terrorist in deel 4. Lambert kan hem niet backen. Sam ontsnapt en moet in slepende sluipmissies zijn onschuld bewijzen, terwijl tegelijkertijd een derde Wereldoorlog dreigt en Washington (zie plaatje rechtsboven) een gemilitariseerde zone is geworden.
Nogmaals, dit is allemaal puur giswerk.
Omdat we jullie niet zonder beeld naar bed willen sturen, zijn hier de veelbesproken juicy artworks van Splinter Cell: Conviction en Prince of Persia 4.

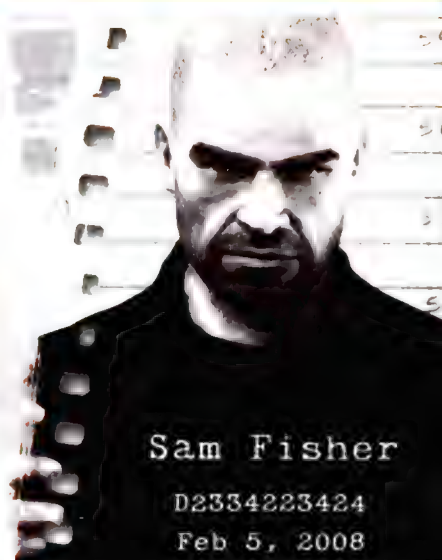

Splinter Cell Conviction


Splinter Cell Conviction


Prince of Persia 4


Prince of Persia 4

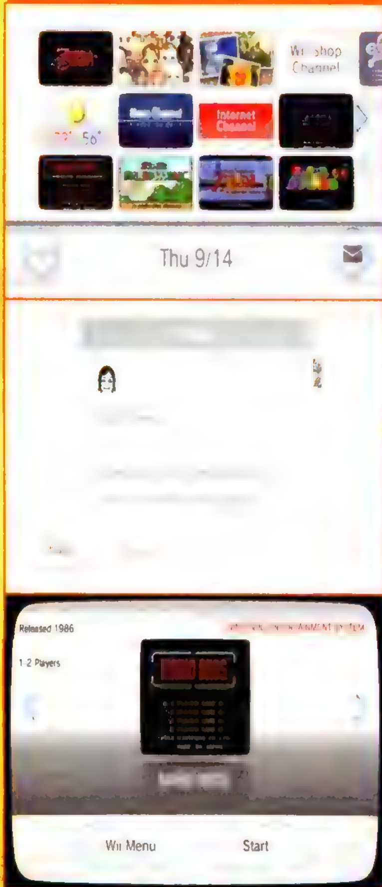
PROTECT





WII MENU

Onverwacht kregen we nog wat screenshots binnen van Nintendo. Het betreft enkele beelden van het Wii menu en de verschillende toepassingen daarbinnen.
Zo is er een messageboard waarop je memootjes voor elkaar kunt achterlaten. Dit's weer eens wat anders dan de koelkast vol plakken.
Ook zie je het overzicht van het hele Menu, alles in één oogopslag te zien; wat [illegible] en welke klassieke games je aangeschaft hebt in de Wii Shop.



COMMENTAAR

UITSTELLEN PS3 LAUNCH GEEN RAMP

Natuurlijk heb ook ik menig scheldwoord door mijn kantoor laten vliegen toen het bericht van de uitgestelde PS3 launch voor Europa mij ter oren kwam. En nog steeds ben ik pissig en teleurgesteld. Maar nu het nieuws een tijdje heeft kunnen bezinken zie ik steeds meer voordelen.
Om te beginnen krijg ik het persoonlijk als allround gamer druk genoeg de komende tijd. Met Gears of War (jabbedabbedoe), Splinter Cell: Double Agent (oh yeah), de Wii en de daar bijhorende (fun)games (whoepie), de nieuwe Zelda (yes!), Dark Messiah (hell yeah!), Medieval II: Total War (bring it on!), Call of Duty 3 (hammahammahamma), Canis Canem Edit (hebbuh!), Battlefield 2142 (love it!) vraag ik me af waar ik de tijd vandaan moet halen om ook nog het aanknopje van de PS 3 te vinden.
Nu begrijp ik heel goed dat lang niet iedere PU lezer deze games op zijn deurmat vindt, maar we hoeven ons echt niet te vervelen komende maanden. Er komen bakken met nieuwe games uit, alsook een hele nieuwe spelcomputer. Dat betekent meer ruimte en een frisse blik aankomende maart als de PS3 arriveert. Dan ligt de grootste hoos toppers achter ons.

GEEN LAUNCH-TOPPERS

En dan de line-up voor Japan en Amerika. Ik vind dat men nu niet overdadig veel toffe spelen te spelen krijgt op dag één. De echte toppers, Heavenly Sword, de nieuwe Naughty Dog game, Assassin's Creed etcetera, komen allemaal pas ergens in 2007 uit. En dus zullen tijdens launch Resistance: Fall of Man, Ridge Racer 7 en Genji het moeten doen om de eerste honger te stillen. Pas in december verschijnen als alles goed gaat een F1 Championship, Gran Turismo HD en MotorStorm en dat zijn alle drie racegames.
Ik zeg er bewust bij "als alles goed gaat" want een releaselijst die door Sony zelf (!) is vrijgegeven geeft aan dat de meeste launchgames eind september nog verre van af waren. Check onderstaan lijst:

JAPAN SHIP DATE	TITLE	STATUS
11/11/2006	Genji: Days of the Blade	70% complete
11/11/2006	Resistance: Fall of Man	80% complete
11/11/2006	Ridge Racer 7	80% complete
November 2006	Armored Core 4	80% complete
December 2006	F1 Championship (working title)	60% complete
December 2006	Gran Turismo HD (working title)	70% complete
December 2006	Motor Storm	60% complete
Winter 2006	Need for Speed Carbon	70% complete
Winter 2006	Enchanted Arms	70% complete
Spring 2007	Heavenly Sword	65% complete
Spring 2007	Lair (tentative for Japan)	40% complete
Spring 2007	Virtua Fighter 5	70% complete
Spring 2007	Virtua Tennis 3	50% complete



Wat wil dit zeggen? Nu, dat is moeilijk te voorspellen maar de kans dat nog meer games gaan worden uitgesteld, is aanwezig.
Toch zal ik in maart maar wat graag mijn knuisten aan de PS3 controller zetten en ik weet bijna zeker dat Boris en Steven enthousiast (zie elders in deze PU) uit Tokio terug zijn gekomen.
Maar toch... het knaagt, het rommelt, het voelt niet allemaal even goed.

JAN



"HET GAAT JAREN DUREN VOOR WE HET MAXIMALE UIT DE PS3 HALEN."

Opnieuw Pitchford. Wat een mazzel dus dat we hem pas in maart kunnen halen.

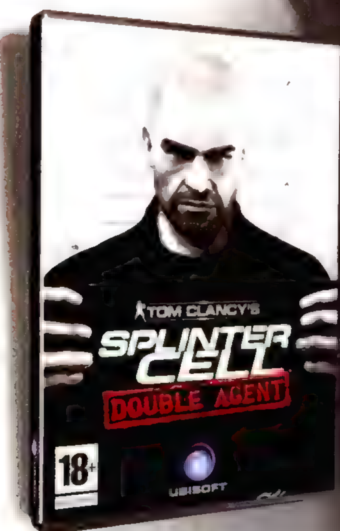
POWERSPY

- Yes! Online hooliganism is there! Spelers van World of WarCraft vallen regelmatig de wereld van de MMORPG Second Life binnen en kloppen wat in het rond. Op iedere dinsdagochtend om precies te zijn, als alle WoW-servers tijdelijk gesloten worden voor onderhoud.
- Over Second Life gesproken. Het bedrijf Vivox dat ervoor zorgt dat je binnen SL kunt praten, geeft een miljoen minuten beltegoed weg aan de spelers die meedoen aan hun prijsvraag.
- We zouden zeker even je zusje inseinen.
- In Californië is het eerste fitnesscentrum geopend dat gebruik maakt van games om de jonge bezoekers aan het sporten te krijgen. In de sportschool kunnen de [illegible] namelijk een aantal games spelen die bestuurd worden middels beweging.
- J.J. is aan het kijken of Gameplay 07 niet de rol van de E3 in LA kan overnemen. Hij [illegible] er toch altijd al een mini-E3 van maken.
- Aan alle onzekerheid is een einde gekomen. Valve gaat Half-Life 2 [illegible] naar de console brengen.
- Vraag is nu hoe ze dat gaan doen. Gewoon middels een fysieke game of via STEAM en Xbox Live en PS3 online.
- Xbox 360 komt met een PGR3 bundel.
- Eeeh, was die game al niet dik een jaar uit...
- Toch wel grappig: de brief die J.J. in de PU plaatste in het Leipzig-verslag was geschreven een aantal dagen voordat het nieuws bekend werd dat de PS3 uitgesteld was.
- Het unheimische gevoel dat we op de Sony-stand hadden gekregen, bleek dus terecht en niet het gevolg van een ziekmakende mix van zuurkool, braadwurst en een flinke [illegible].

LIE

CHOOSE

WHICH SIDE YOU ARE FIGHTING FOR AT SPLINTERCELL.COM/CHOOSE



19 OKTOBER 2006

18+
www.pegi.info





UBISOFT

MEDIEVAL II TOTAL WAR

JAN SPEELT MET DUIZENDEN RIDDERTJES

"JE MOET CONTINU OP JE HOEDE BLIJVEN."

Jan heeft zijn Romeinse helm afgezet en zijn middeleeuwse zwaard en lans opgepoetst. Dat kan maar een ding betekenen: Medieval II: Total War is in aantocht!

Oké, ik geef het toe: ik was aanvankelijk een tikje teleurgesteld dat Creative Assembly voor bekend terrein koos door opnieuw de Middeleeuwen (1080 – 1530) te pakken als decor voor massale strategische slachtpartijen. Maar nu ik de game uitvoerig heb gespeeld, heeft die teleurstelling plaatsgemaakt voor euforie. Immers, wat is er fijner dan op een druilerige zondagmiddag af te spreken op een groot stuk landbouwgrond van een tegensputterende boer (mijn knolrapen!) om vervolgens met 10.000 tegen 10.000 lekker op elkaar in te gaan hakken.

AUTHENTIEKE SFEER

Natuurlijk zeggen de sympathieke mannen van Creative Assembly dat het hier om een compleet nieuwe game gaat. Met een volledig nieuwe engine! Met nog betere A.I.! En nog betere animaties! En nog meer mogelijkheden!

Toch zou het onterecht zijn dit af te doen als "factsheet gelul" want op bijna alle punten hebben de makers gelijk. Ik zeg bewust bijna, want de engine is niet volledig nieuw. Die is echter wel flink opgeschroefd waardoor de battles er inderdaad bruter uitzien, mannetjes nog fanatieker op elkaar inhakken en de paarden gehuld in oorlogsoutfit met briesende schuimfluimen over de voetsoldaten heen denderen. De vooruitgang van de A.I. is eveneens onmiskenbaar. Soldaten kunnen voor het eerst bang kijken en besluiten individueel weg te rennen. Voorts bespeurde ik een meer gestroomlijnde interface en werden mijn oortjes getrakteerd op beter geluid. Iedere natie heeft het juiste accent en dat draagt bij aan de authentieke sfeer van deze game.

Het is echter vooral het visuele aspect dat me wegblaast. Zo worden soldaten langzaam vies, naarmate ze meer vechten en in de regen door de modder ploegen. De felgekleurde uniformen en vlaggen worden smeriger en smeriger en raken langzaam besmuikt met bloedspetters, klei en aarde. Je ruikt tijdens de gevechten bijna de mix van zweet en bloed...

Een slimme zet van de vijand om iedereen een brief te sturen dat hun schoonmoeder de kazerne komt bezoeken.



SLAAPTEKORT

Vernieuwingen te over in Medieval II. Zo spelen heksen en ketters een rol en kunnen die voor onrust zorgen in je rijk en provincies. Je kunt priesters inzetten om de ketters te bekeren maar ook de priesters kunnen overlopen. En als je helemaal geen zin hebt in deze onzin, kun je ook heksen verbranden.

Andere vernieuwing is dat je thuishaven een stuk minder veilig is dan in Rome: Total War. Dat betekent dat je meer dan voorheen aanvallen kunt verwachten maar ook dat je rivalen onderling gaan heulen als jij te machtig wordt. Je moet continu op je hoede blijven.

Inmiddels heb ik dus een ernstig slaaptekort door deze game. Wees overigens niet jaloers, want nog een paar weekjes en dan ligt de game netjes in de winkels, en dan kunnen alle strategen ter wereld zich weer laven aan dit waanzinnige strategische epos.

DIPLOMATIE

Zo goed als de Total War serie ook is, de diplomatie was altijd een beetje een ondergeschoven kindje. Minder belangrijk voor de gamer die puur voor de massale gevechten gaat, maar het turn-based civilization deel van de gameplay spreekt eveneens een grote groep fans aan. De diplomatie is nu veel dieper en dat uit zich in het gegeven dat omliggende landen jouw manier van handelen inschatten en onthouden en bekijken hoe jij omgaat met andere landen en daar weer hun houding jegens jou op baseren. Met de cursor kun je over je vijanden, bondgenoten en buurlanden heen scrollen en je hoort meteen een stem die je vertelt hoe je er, in hun optiek, voor staat. Een en ander is weer te beïnvloeden door spionnen, huurmoordenaars of geld. En zelfs de gevaarlijkste tegenstander kun je inpalmen door met een sexy, rondborstige prinses een huwelijk te arrangeren. Precies zoals dat in die dagen ging...





VERWACHTING

De Total War games waren fantastisch, Rome: Total War is nog steeds fantastisch en Medieval II: Total War wordt natuurlijk ook weer fantastisch.

+ Massale gevechten komen nóg bruter in beeld.
+ De Total War formule wordt op diverse punten uitgediept.
- Waarom geen nieuw tijdperk in het Total War universum?


JAN

CREATIVE ASSEMBLY / SEGA / ATARI
VERWACHT: HALF NOVEMBER

LOST PLANET

"JE SPRINGT IN ARTIS NOG LIEVER MET JE BLOTE KONT IN DE IJSBERENKUIL!"

Ik had, onwetende zak die ik ben, eigenlijk helemaal niks van Lost Planet verwacht. Op de E3 vond ik het maar zozo. Maar nu ik vijf missies gespeeld heb... ben ik zelfs Gears of War helemaal vergeten!

Onze Jeroen loopt al een aantal maanden te orakelen over Lost Planet. Doorgaans hou ik daar niet zoveel rekening mee. Die gast lijdt immers aan de 'Japanse Ziekte' en digt alles wat in het land van de Rijzende Zon wordt gemaakt (een afwijking waar meerdere redactieleden last van hebben).
Dus toen Jeroen tegen mij riep dat ik Lost Planet absoluut eens moest gaan checken, riep ik: 'is goed jongen en doe mij nog maar een koffie'.

IT'S AN ORDER!

Natuurlijk kende ik Lost Planet wel. Ik had de game op de E3 en in Leipzig gezien en eventjes gespeeld.
Het spel van Capcom liet me echter letterlijk en figuurlijk koud. Beetje baggeren door de sneeuw en stom knallen op inwisselbare spinnen, en dat alles overgoten met een



Japans sausje. Geef mijn portie maar aan Fikkie... of aan Jeroen.
Gelukkig achteraf, bleef de man aanhouden, en duwde hij me het schijfje in de hand en riep: "ga dit spelen, it's an order!!!"
En toen ik de game opstartte en voorbij die suffe spinnen geraakte...

IJZIG

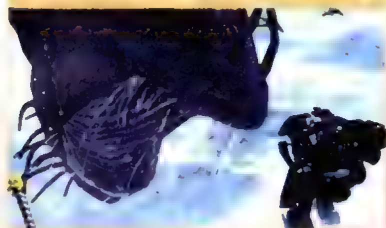
Voordat ik losga, even de basic info over de game.

MAG HET EEN ONSJE MOEILIJKER?

Het is grappig om te zien hoe Aziatische en Westerse ontwikkelaars steeds verder van elkaar af komen te staan als het gaat om de moeilijkheidsgraad van een game. Waar je, even overdreven gesteld, bij een Westerse game vaak nog maar één hand nodig hebt om 'm uit te spelen, daar lijkt het wel of Japanners willen dat je het gekkenhuis in draait, zo pittig maken ze hun spellen.
Nou, Lost Planet mag er ook zijn. Capcom heeft er werkelijk alles aan gedaan om je het leven op de bevroren planeet zuur te maken. Maar eerlijk is eerlijk; als je het niet haalt, ligt het altijd aan jezelf, niet aan de game. Want de besturing is echt goed. Het is de game die gewoon verdomd tricky in elkaar zit.

- Plenty vijanden in beeld.
- Die allemaal over een uitstekende A.I. beschikken.
- En allemaal op een andere manier gedood dienen te worden.
- Je ammo is snel op.
- Je loopt door meters sneeuw wat nogal afremt.
- Terwijl de aliens erg snel zijn.
- Het is extreem koud, en dus dien je de energie van je pak steeds aan te vullen (via dode vijanden of energiepalen).
- Je moet niet alleen oppassen voor vijandelijke aanvallen, maar de bastards ook nog eens binnen een bepaald tempo afwerken, anders heeft je pak geen energie meer en vries je dood.

Heb je er nog zin an?





In de folder van het reisbureau stond: 'vanwege het frisse weer, is de kans op ongedierte te verwaarlozen'.



J.J. BELEEFT IJZIGE AVONTUREN



In minder geavanceerde wintersportcentra waren er geen sneeuwkanonnen maar werd alles nog lopend over de pistes verspreid.



Lost Planet wordt door Capcom gemaakt, is exclusief voor de 360 en heeft niks met de tv-serie Lost te maken. Het is een third-person shooter die zich afspeelt op een ijzige planeet.
Jij bent Wayne, een soldaat die om de een of andere reden op deze kloterige ijsklomp gekwakt is. En om de boel nog erger te maken, wemelt het er ook nog van de aliens en gestoorde planeetpiraten. Ik zeg je nu al: je springt in Artis nog liever met je blote kont in de ijsberenkuil!

OOOH, DUS DAT BEDOELDE JE MET 'SPRING IS IN THE AIR'...

STA NOU STIL JONGEN. IK ZEI ALLEEN MAAR DAT HET BIJNA LENTE WORDT.

NAGEDACHT

Ik zou werkelijk niet weten waar ik moet beginnen om jullie allemaal, maar dan ook allemaal, ervan te overtuigen dat je deze game straks moet gaan checken.
Ik begrijp best dat er meer neppe third-party shooters zijn dan goede en dat de Japanse inbreng op de 360 tot nu toe niet overhoudt (N3, kuchkuch), maar dit gaat anders worden, heel anders.
Over Lost Planet is namelijk zó goed nagedacht. Deze game gaat veel verder dan 'neem een held, zet hem tegenover flink wat knalvee, en ga los'. Capcom heeft echt aan alle facetten van de geijkte third-party shooter een nieuwe twist gegeven. En ik zal het je bewijzen, lees de strook rechts maar eens.

VERWACHTING

Wat ben ik blij dat Gears of War al in november komt en Lost Planet pas in de eerste maand van 2007. Want voor welke van deze toppers had ik bij een gelijke launch moeten kiezen...

Exploooooosies.
Wapentuig met hoofdletter W.
Lekker moeilijk.
Had ik de explosies al gemeld...


J.J.

LOST PLANET
CAPCOM / EA / SONY
JANUARI 2007

VIJF REDENEN DIE LOST PLANET IJSKOUD DE BESTE MAKEN

Er zijn nog niet zoveel shooters die zich in de sneeuw afspelen en al helemaal niet die ook nog eens zo mooi zijn uitgewerkt. De explosies, de stuifsneeuw, de rookwolken... het blaast je letterlijk van de sokken.
Ook de animaties van de soldaten en de aliens (alhoewel de spinnen van mij niet hadden gehoeven) zijn superb. En dat alles in totaal bevroren steden, industriële complexen en grotten, die ook nog eens voor een groot deel kapot kunnen. Kippenvelstuff.

De Japanse voorliefde voor deze superrobots (geen Mechs) wordt hier heerlijk gebotvierd. Sommige levels kun je alleen levend afsluiten als je een deel ervan in deze suits afwerkt. Suits die over vette gatling guns beschikken, hoog kunnen springen en een flinke beuk kunnen uitdelen als je op de dash-knop drukt. Heerlijke afwisseling van de vuurgevechten te voet.

'O gezegend wapentuig, wat bent u mooi'. LP bevat de wapens die we allemaal al kennen, van sniperguns tot mitrailleurs en bazooka's. Maar je kunt ook de gatling gun of een heuse raketwerper van een Mech afslopen en er mee gaan rondzeulen. Het vette is dat jij hem net als in het echt nauwelijks kunt dragen. Je bent daadwerkelijk aan het slepen met dat ding en dus zo kwetsbaar als de neten. Maar als je hem afvuurt... Ouch!

Hoeveel third-party shooters heb je wel niet gespeeld waarbij je in de eerste drie levels dacht 'wat vet', om na zes levels te moeten concluderen dat 'het toch wel erg veel van hetzelfde was'.
Nou, vergeet dat maar bij LP. Ik heb de eerste vijf missies gespeeld en iedere missie was anders. Andere settings (stad, grot, weg met bruggen, etc.), andere vijanden, andere taktieken, andere wapens, etc.
En alles is echt meesterlijk in balans. Alhoewel je dat pas door hebt als je een paar keer bent doodgegaan (zie kader elders).

Hier geldt eigenlijk hetzelfde als ik hierboven meldde; ook in dit opzicht lijkt geen level op elkaar. En de vijanden zijn nog eens erg interessant van uiterlijk en 'bewapening' en kennen allemaal een andere zwakke plek. Ik heb kwattende spinnen afgemaakt, rollende giga-torren, vliegende larven en tuig in zwaar bewapende suits, en steeds was het eerst even nadenken.

Tel hierbij nog eens op de grappling hook die je dient te gebruiken om hogere delen te bereiken (en klimmen zul je), de kou die echt een rol speelt in de game (zonder Thermal Energy vries je dood), het mooie verhaal, vier puike multiplay modes in de maak... en je moet toch ook wel beseffen dat we hier te maken hebben met een spel dat veel gamers zal gaan bekoren.

COMMAND & CONQUER 3

TIBERIUM WARS

JAN SLUIT OUDE BEKENDE IN DE ARMEN

"MIJN HART SLAAT OVER EN IK KRIJG SPONTAAN KIPPENVEL."

De koning van de RTS games keert begin volgend jaar terug om zijn troon op te eisen. Of dat gaat lukken, valt nog te bezien maar Jan straalt na z'n eerste kennismaking net zo uitbundig als tien ton illegaal gestort Tiberium.

Ik bevind me in een kamertje met twee PC's. De lichten worden gedimd, het spel wordt opgestart. Ik zie het Command & Conquer 3 logo in beeld verschijnen en een Tiberium-groene laadbalk vult zich rap. Het spelmenu verschijnt, een missie wordt gestart en ik hoor EVA zeggen: "Welcome back, Commander!"

MOKERSLAG

Mijn hart slaat over en ik krijg spontaan kippenvel. Dit is zo'n moment waar je je niet op voor kunt bereiden. Weliswaar draag ik de C&C serie een warm hart toe maar inmiddels zijn we vele RTS games verder en zit het C&C gevoel diep bij me weggestopt.

Toch raakt de presentatie me als een mokerslag. Al die weken, wat zeg ik, maanden gameplay met Command & Conquer games uit het verleden flitsen voorbij. De eindeloze skirmish potjes, de bizarre humor uit de Red



KANE IS TERUG

Kane is terug en dat kon ook niet anders want de Nod zonder Kane, is als Jan-Peter Balkenende zonder Playmobil kapsel. Maar Kane is ook écht terug. Dat wil zeggen, de actor die Kane speelde in de funny tussenfilmpjes van Command & Conquer en Command & Conquer: Tiberian Sun doet eveneens opnieuw mee.

De man in kwestie, Joseph D. Kucan, werkte jarenlang bij Westwood Studios als casting director en regisseur voor de tussenfilms met real-life actors. Zelf nam hij destijds de rol op zich van superboef Kane en nu duikt hij dus opnieuw in de huid van de charismatische biljartbal.







Alert serie, mijn gametrip naar Westwood in Las Vegas... het trekt allemaal als een film aan me voorbij...

DIEPGAANDER

Ik ben in Leipzig, bij EA, en ik kijk achter gesloten deuren naar Command & Conquer 3. Het langverwachte deel dat de C&C trilogie moet afsluiten.

C&C: Tiberium Wars was voor ons natuurlijk al op de E3 te zien maar feitelijk behelsde dat niet veel meer dan een techdemo, een vluchtig voorproefje.

De presentatie hier en nu is vele malen beter, uitvoeriger en diepgaander, en laat meerdere facetten van het spel zien.

POSTAPOCALYPTISCH

Vergeleken met games als Company of Heroes, Medieval II: Total War en Supreme Commander, is C&C niet zo groots en strategisch van opzet. Zelf zien de makers het spel dan ook meer als een actie-RTS, en wat die actie betreft zul je niets tekort komen.

Grafisch doet de game overigens niet onder voor bovengenoemde titels. Company of Heroes is momenteel de top van de RTS games, in ieder geval qua looks, maar C&C 3 kan zich daar zonder meer mee meten.

Vooral de Tiberium die overal in de maps oprukt en de groene gloed die het afgeeft, zorgt voor een ongemakkelijke postapocalyptische vibe.

Complete flatgebouwen kun je Twin Tower style met de grond gelijk maken, waarna brokstukken en stofwolken je monitor vullen. De voertuigen en eenheden kennen tonnen detail en komen met lichtjes, antennes en fijnzinnige animaties knap tot leven. De licht- en schaduweffecten doen filmisch aan.

En ondanks dat de units een stuk stoerder (GDI) en grimmiger (NOD) ogen dan voorheen, heeft het spel nog steeds die bekende C&C sfeer.

BEKEND & NIEUW

De gameplay van Tiberium Wars grijpt terug naar zijn voorgangers waarbij je weer ouderwets je basis bouwt en Mammoth Tanks van de band laat rollen. Ook de interface is vertrouwd (maar veel strakker vormgegeven) waarbij je kunt kiezen tussen old skool C&C of de besturing van C&C: Generals. Daarbij kun je, middels een paar simpele icoontjes, in een oogopslag zien wat de sterke en zwakke punten van iedere unit zijn.

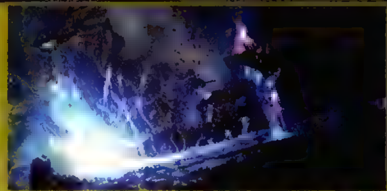
Naast veel bekende units in een fraai nieuw jasje, zijn er ook veel nieuwe eenheden van de partij zoals de Avatar WarMech aan de NOD zijde. Deze stort zich op wrakstukken van kapot geschoten voertuigen en verwerkt de onderdelen die nog bruikbaar zijn.

Vervolgens plaatst hij die onderdelen op zichzelf zodat de WarMech nog meer vuurkracht heeft. De GDI heeft als een van de vele nieuwe units de Firehawk Jet, een combi tussen een fighter en een bomber.

Voorts zijn er meerdere kleine aanpassingen. Zo is de A.I. in te stellen (je kunt tegen een meer verdedigende of tegen een zeer agressieve CPU spelen) en nemen je voetsoldaten nu een knielpositie in op het moment dat ze onder vuur liggen en zoeken ze zelf dekking in huizen en achter puin.

Stuk voor stuk interessante vernieuwingen die de bekende old skool C&C gameplay naar een nog nooit bereikt niveau kunnen tillen. ■

DERDE RAS



Command & Conquer 3 kent naast de NOD en GDI ook nog een derde speelbare factie: de aliens. Welke aliens? Welnu, de aliens van wie het Tiberium afkomstig is. Het kristal komt namelijk oorspronkelijk van een verre planeet, waarvan een deel ooit als meteoor op Aarde landde. Het betreft overigens diezelfde aliens waarmee we voor het eerst voorzichtig kennismaakten in Command & Conquer: Tiberian Sun. In één van de missies destijds doemde één groot, gecrashed buitenaards schip op, beter bekend als "Scrin ship".

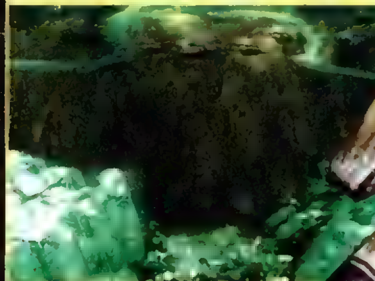
Er wordt nu aangenomen dat dit de naam van de aliens zijn die je in Tiberium Wars mag spelen (Scrins dus). Overigens blijven de aliens lange tijd geheim voor de speler. Je moet eerst de GDI en de NOD campagne in singleplayer uitspelen, alvorens je de aliens campagne unlocked.

TIBERIUM

Het groene, giftige goedje dat Tiberium heet, speelt een grotere rol dan ooit. Tiberium is niet alleen heftiger aan het oprukken dan we gewend waren, het spul is ook inhoudelijk van groter belang.

Zo gebruikt de NOD Tiberium weer als wapen maar zullen er ook GDI units zijn die met het goedje overweg kunnen, afgezien van de Harvesters.

Ook de (grote) maps zullen met Tiberium kristallen bezaaid liggen hetgeen vanwege de giftigheid en ontvlambaarheid van het kristal, meerdere strategische mogelijkheden met zich meebrengt.





"Ik zei nog: 'niet zo hard scheuren, want dan krijg je scheuren'."







Bij de GDI dachten ze een deserteur te hebben. De man riep: wij gaan winnen... NOT! Achteraf bleek hij gezegd te hebben: wij gaan winnen, NOD!

VERWACHTING

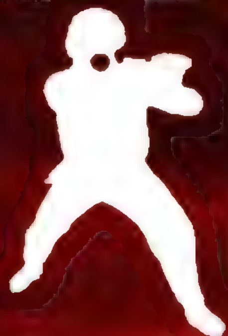
C&C 3 zal geen revolutie binnen het RTS genre inluiden, maar straalt wel een en al plezier uit. Mijn gameplay-sessie voelde als een teiltje met warm water en esoterische oliën waar ik na een lange wandeling mijn voeten in liet zakken... of zoiets.

+ Prachtige graphics laten het C&C universum als nooit tevoren tot leven komen.
+ Voor fans van de serie wordt het old skool gameplay in een next-gen jasje.
– Inhoudelijk mogen we niet al te veel vernieuwingen verwachten.
– Leeft de serie nog wel zo als vijf, zes jaar geleden?



JAN

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS
PC
ELECTRONIC ARTS
Q1 2007



RAINBOW

"BIKKELHARDE ACTIE GECOMBINEERD MET GEVARIEERDE GAMEPLAY."

Normaal gesproken is de link tussen de luxe locaties die onze redacteuren tijdens de perstripjes bezoeken en de games in kwestie nogal vaag. Ditmaal was het echter zonneklaar waarom Steven juist naar Sin City afreisde voor de nieuwe Rainbow Six. De aankomende tactical shooter van Ubisoft speelt zich namelijk volledig af in Las Vegas.

Ik heb ooit een uurtje terroristen lopen knallen in Rainbow Six Lockdown, maar moet bekennen dat ik verder weinig ervaring heb met deze serie. Na het spelen van de uitgebreide demo van Rainbow Six Vegas weet ik echter zeker dat ik deze even actievolle als gevarieerde game absoluut nog verder ga checken.

FRISSE WIND

De basis van de serie is ongewijzigd gebleven maar er zijn meerdere aanpassingen gemaakt die voor ervaren elite-soldaten als een frisse wind zullen aanvoelen.
Uiteraard ben je nog steeds op tactische wijze een vijandelijke bedreiging aan het uitschakelen waarbij je handig gebruik moet maken van jouw team, dat je doormiddel van de D-Pad opdrachten kunt geven nadat je hen strategisch hebt geplaatst.
Dat doe je overigens met behulp van een gloednieuwe held, Logan Keller genaamd, die ditmaal met twee Rainbow Six leden aan zijn zijde vecht: Michael Walter is van het zware sloopwerk, terwijl Jung Park iets subtieler te werk gaat, een verschil dat dankzij de A.I. echt merkbaar is.
Nieuw zijn de Rules of Engagement waarmee je bepaalt of jouw partners agressief handelen of alleen reageren op vijandelijk vuur.
De optie om tegenstanders te markeren is eveneens nieuw. Zo kun je van tevoren bepalen in welke volgorde jouw team vijanden uitschakelt, om te voorkomen dat je met z'n allen kogels verspilt aan dezelfde terrorist.



OPA

Er is een nieuwe term in het leven geroepen om de actie in Rainbow Six Vegas te beschrijven: iedere ontmoeting met vijandelijke strijdmachten wordt namelijk (idealiter) in drie fasen doorlopen; fasen die Ubisoft, om de spanning optimaal te omschrijven, heeft afgekort tot OPA.
Het begint met observeren (Observe). Om een goed beeld te krijgen van de positie van de vijanden heb je een aantal gadgets tot je beschikking, zoals een goggle met thermal en night vision, evenals een snake cam die je onder deuren door kunt schuiven. De mogelijkheid om vanuit een third-person view om muurtjes heen te gluren, speelt ook een belangrijke rol bij deze fase.
Vervolgens begin je met het plannen (Plan), en bedenk je waar je het beste jouw team kunt plaatsen en welke wapens je gaat gebruiken.



Het schijnt dat deze zaal geïnspireerd is op de meterkast in het huis van Jan

Pas daarna ga je over tot de aanval (Assault).

VOLDOENING

De vele opties die je hebt om een situatie te lijf te gaan, zorgen ervoor dat het iedere keer fris en dynamisch aanvoelt. Bovendien levert het ook spectaculaire taferelen op.
Als je ondersteboven voor een raam hangt en je aan jouw team vertelt welke van de aan-

SIX VEGAS

STEVEN VINDT DE JACKPOT

KAN IEMAND ME EVEN Z'N SPONS LENEN? IK HEB DE MIJNE BENEDEN IN M'N EMMERTJE LATEN LIGGEN.

PSP



Tot mijn verrassing kon ik ook nog spelen met de PSP versie van Rainbow Six Vegas, een game die door een ander team wordt ontwikkeld en allerminst als een simpele één op één port is te beschouwen.
Zo speel je in de PSP versie met een ander Rainbow team dat uit slechts twee man bestaat. Het belangrijkste verschil is echter de mogelijkheid om tussen de twee personages in je team te schakelen (een optie die tot voorheen niet in de serie te vinden was). Je begrijpt dat dit de gameplay compleet verandert en om nieuwe strategieën vraagt.
Overigens vind je ook alle nieuwe gadgets uit de console versie terug alsmede de mogelijkheid om vanuit third-person om hoeken heen te kijken en achter muurtjes te schuilen.
Net als in de console versie wordt de singleplayer aangevuld met uitgebreide multiplayer actie. De zes tegen zes gevechten vind je terug in de welbekende vormen, en zijn zowel online als over een lokaal WiFi netwerk te spelen. Dit maakt Vegas de eerste handheld game van Ubisoft die officieel wordt voorzien van een online multiplayer mode.



"Sorry dat ik zo met het raam in huis val."

wezige terroristen zij moeten uitschakelen, voel je de spanning. En als je vervolgens al schietend door het raam naar binnen dondert, is de beloning een geweldig gevoel van voldoening.

SFEER

In tegenstelling tot de vorige delen, waar iedere missie in feite een op zichzelf staande situatie was, kent Rainbow Six Vegas één grote campaign die zich in een tijdsbestek van één dag afspeelt.
Als je voor het eerst voet zet in Las Vegas is de stad nog in zijn oorspronkelijke staat maar daar komt naarmate het verhaal zich ontvouwt uiteraard verandering in, en aan het eind zijn veel van de casino's veranderd in rokende bouwvallen.
De casino's zijn door juridische beperkingen overigens allemaal fictief maar omdat de populaire Unreal 3 engine ervoor zorgt dat de casino's vol leven en details zitten, zul je geen seconde rouwen om het feit dat ze niet echt bestaan.
Het leuke van deze setting is dat ieder casino door de bizarre en gevarieerde thema's als een compleet andere omgeving aanvoelt. Je komt tevens in verlaten delen van de stad, evenals in casino's die nog in aanbouw zijn; je hoeft dus niet bang te zijn urenlang geconfronteerd te worden met identieke gokkasten en neonlichten.
Alles in ogenschouw nemend, ziet 't er naar uit dat Rainbow Six Vegas de serie, na het matige Lockdown, weer helemaal op het juiste spoor zet.



VERWACHTING

De bikkelharde actie wordt aangevuld met gevarieerde gameplay hetgeen van Rainbow Six Vegas meer maakt dan een simpele shooter. Voor mij reden genoeg om aan het eind van het jaar zeker eens een keertje een Rainbow team te leiden.

+ Diepe en gevarieerde gameplay die spetterende actie oplevert.
+ Uitgebreide multiplayer.
+ Originele setting die grafisch goed uit de verf komt.
– Pittig voor onervaren spelers.



STEVEN

XBOX 360 / PC / PS3 (NOG NIET OFFICIEEL)
UBISOFT / UBISOFT MONTREAL
Q4 2006

CUSTOM CHARACTER

Uiteraard is het in de multiplayer mode mogelijk om jouw eigen personage te creëren, we zijn tegenwoordig immers niet anders gewend. Rainbow Six Vegas biedt je hierbij echter wel een aantal leuke en opvallende opties.
Laat ik maar meteen beginnen met het paradepaardje: de Xbox 360 camera. Met behulp van deze gadget kun je een foto maken van jouw gezicht en die vervolgens op het hoofd van jouw virtuele tegenbeeld mappen. Nu is dit zeker niet de eerste keer dat dit mogelijk is in een game maar het resultaat in Rainbow Six Vegas ziet er wel opvallend goed uit.
Je hoeft daarbij niet voor een waarheidsgetrouw voorkomen te gaan want er zijn nog meerdere lagen van textures op je eigen hoofd te plakken. Als je dus altijd al hebt willen weten hoe je er uit zou zien met een lange baard en een half verbrand hoofd als gevolg van een granaatinslag, is dit een uitgelezen kans.



Uiteraard tref je verder ook de standaard customizing opties aan die je de gelegenheid geven om elk detail van je uitrusting aan te passen. Niet één van al deze aanpassingen heeft overigens invloed op de gameplay. Een tegenstander in z'n blote bast gaat even snel neer als een tegenstander met een bruut kogelvrij pak. Ubisoft wil dat een overwinning wordt behaald door skills, niet door wapens en uitrusting. Een keuze waar ik mij prima in kan vinden.



Vrouwelijke gevangenen met een lekker kontje, noemen ze ook wel gijzel-aars.



DE WII: ENTERTAINMEN

MAAR VOOR WIE IS DE WII EIGENLIJK BEDOELD?

Jurjen vloog het afgelopen jaar de wereld rond om waar hij maar kon met de Wii-remote te zwaaien. Binnenkort ligt het ding ook binnen jouw handbereik, dus leek dit onze Nintendo-expert een mooi moment om de gedachtegang achter Nintendo's nieuwe generatie videogames eens wat nader te beschouwen.



WII WANT YOU: EX-GAMERS

PROFILE: Vroeger speelde je Pac-Man, Marble Madness en Space Invaders. Daarna ben je nog een tijdje verslaafd geweest aan Sim City maar toen kreeg je het zo druk met werk, studie en gezin dat het gamen langzaam maar zeker uit je leven is verdwenen. De allernieuwste games vind je er wel mooi uitzien maar ze ogen je te complex om er weer [illegible] echt aan te beginnen.
WII OFFER: Toegankelijke games die je niet constant straffen voor je onwetendheid met de gecompliceerde besturing, maar een direct gevoel van begrip en voldoening bieden. Je speelt bijgeleverde sportspellen als Tennis en Bowling instinctief zwaaiend met een hand en merkt dat je dat echt hebt gemist. [illegible] spelen.
Voorzichtig probeer je race- en rol-spellen als Excitetruck, Tony Hawk, Sonic en Monkey Ball te besturen door de Remote dwars te houden en als een stuurtje heen en weer te bewegen, en ook dat gaat je veel beter af dan je had verwacht. Dat Monkey Ball lijkt zelfs wel wat op Marble Madness!




Tony Hawk's Downhill Jam


Sonic and the Secret Rings

In 1889 begon de Marafuku Company met het ontwikkelen en distribueren van Hanafuda. Dat zijn de Japanse speelkaarten die je ook in het nieuwe DS-spelletje '42 Spel Klassiekers' kunt tegenkomen.
In 1951 werd de naam Marafuku veranderd in Nintendo. De piepjonge directeur Yamauchi besloot de speelkaarten in 1959 te voorzien van Disney-prints, en scoorde daarmee de eerste Nintendo-hit op Westerse bodem.
Na wat mindere jaren, waarin werd gegoocheld met 'liefdeshotels' (hoezo Nintendo kiddy?), een taxibedrijf en instant rijst (een grote flop!), besloot Yamauchi dat het tijd was om terug te grijpen naar dat waar Nintendo mee groot was geworden: entertainment.
Nintendo's enige onderhoudsmonteur Gunpei Yokoi werd in 1969 bij de directeur van Nintendo geroepen. Yamauchi vertelde hem dat hij iets nieuws moest maken, iets waar mensen zich mee konden vermaken. "Maar wat moet ik dan maken?" Vroeg Yokoi. Yamauchi antwoordde: "Gewoon. Iets fantastisch."



Dit artikel is mede geschreven als eerbetoon aan Gunpei Yokoi (1941 - 1997).



VERLENGSTUK

Een verlengstuk van je hand. Dat is de beste manier om Yokoi's Ultra Hand te beschrijven. Het ding bestond uit een handvat, een harmonica-achtig hekwerkje en een mechanische hand. Als in het handvat werd geknepen strekte het harmonica-achtige hekwerkje zich uit en sloten de vingers van de mechanische hand zich. Het ding nodigde kinderen uit om zelf spelletjes te verzinnen, ze konden bijvoorbeeld proberen de bijgeleverde gekleurde pionnetjes zo snel mogelijk te pakken.
De Ultra Hand werd gelanceerd in juni 1970, twee weken en vier dagen voordat de schrijver van dit artikel werd geboren. Er werden 1,2 miljoen exemplaren van verkocht. Van de Ultra Hand, welteverstaan.
Voor Yamauchi het bewijs dat een focus op entertainment de enige juiste weg was voor Nintendo.

DE HAND VAN SAMUS

Op de E3 van 2006 drong de gedachte van de Ultra Hand zich aan mij op. Ik speelde Metroid Prime 3, een first-person adventure. Ik bewoog mijn hand met daarin de afstandbediening naar achteren om een hendel naar me toe te trekken, en zag tegelijk de gepantserde hand van Samus hetzelfde doen. Ik draaide mijn hand een kwartslag naar links en bewoog mijn hand weer naar voren om de hendel terug in de deur te duwen. Pwwwsssj, de deur ging open. Dat had ik gedaan! Alsof ik mijn hand zo door het beeldscherm in de spelwereld had gestoken. Alsof de hand van Samus een verlengstuk was geworden van mijn eigen hand. Wauw!

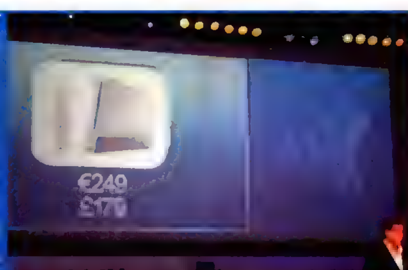
WAUW

Het is echt zo, toen ik de sleutel in Prime 3 had omgedraaid zei ik 'wauw'. Dat woord lag tijdens de E3 van 2006 telkens voor in mijn mond. Wauw.
Toen ik met Mario onder een ster ging staan en met de Nunchuk schudde om - pfiew! -zo de hemel in te schieten, met het spoor van sterren dat uit mijn voeten stroomde, wauw.
Wii Sports liet me tennissen zonder erbij na te denken. Ik deed simpelweg wat mijn instinct me vertelde: op het juiste moment

T BOVEN TECHNOLOGIE

DE HARDE WII-FEITEN:

LANCERING: 8 December 2006
PRIJS: 249 Euro – Inclusief Remote, Nunchuk & Wii Sports (Bowling, Tennis, Baseball, Boxing, Golf). Games kosten 49 – 59 Euro per stuk.
LAUNCHTITELS: Ongeveer twintig, waaronder de nieuwe Zelda, Wii Play (compilatie van vette actiespelletjes, inclusief extra remote geleverd), Rayman Raving Rabbids en de nieuwe Monkey Ball.
INTERNET: Als je de Wii aan het internet hebt gehangen, kun je zonder extra kosten tegen andere Wii-bezitters spelen (met games die online-gameplay ondersteunen). Ook komen direct de Wii Channels beschikbaar. Deze bieden toegang tot de weersvoorspelling, het laatste nieuws, een foto-bewerkkanaal, de speelplaats voor je Mii (zie kader) en (na gratis downloaden van de Opera Browser) het reguliere internet (inclusief Flash-ondersteuning).
Het 'Virtual Console'-kanaal biedt toegang tot een iTunes-achtige catalogus waarin je oude games van o.a. Nintendo en Sega kunt downloaden tegen een betaling van 5 tot 10 euro per stuk. De gedownloade games veranderen in nieuwe kanalen, zodat je ze direct kunt selecteren door er met de afstandsbediening naar te wijzen.
Het is de bedoeling dat je Wii altijd standby en online is, zodat je regelmatig door iets nieuws verrast kan worden in het Wii-menu, bijvoorbeeld de boodschap dat een van je vrienden een bepaalde game heeft gekocht, de uitnodiging om op bezoek te komen in het Animal Crossing-dorpje van een andere vriend, of een heel nieuw kanaal van Nintendo.




Metroid Prime 3


Red Steel

een zwaai met mijn arm maken om de bal te raken. En hij ging nog de goede kant op ook! Wauw, dacht ik, dat was toch fantastisch?!

VOORGEPROGRAMMEERD

Natuurlijk, niet alles werkte even goed. Aan het spelen van Monkey Ball beleefde ik veel plezier maar de bewegingen voelden soms als voorgeprogrammeerd, alsof een subtiele beweging die ik met de remote maakte te snel werd vertaald in een veel grotere beweging in beeld.

Excite Truck was zo'n game die qua besturing al wel in orde was, al leek het racen en springen mij wat beperkt en waren de graphics te grof en te wazig om te negeren. En dan het besturen van eerste-persoons actie in Red Steel... Tja.
Het was vooral leuk omdat het nieuw en anders was. Intenser ook, ik voelde me meer betrokken bij de actie in beeld. Maar of de 'revolutionaire' controller ook het beste gereedschap is om nauwkeurigheid vereisende games als first-person shooters naar een nieuwe dimensie te tillen... ik had er mijn twijfels over.

HET WERKT

Mijn twijfels zijn niet weggenomen door het spelen van de nieuwste versie van Red Steel. De loop-en-schiet actie voelt nog steeds wat omslachtig en schokkerig, alsof de juiste afstelling en gevoeligheid gewoon nog niet zijn gevonden.
Mijn twijfels zijn wél ▶

HET IS MII, JURJEN

Nou, hij lijkt nog niet echt, maar het idee is duidelijk: door uit een behoorlijk aantal neuzen, ogen en vormen te kiezen kun je een karikaturaal poppetje van jezelf maken. Zo'n poppetje is, clever hoor, een Mii genoemd. Deze Mii kun je opslaan in je eigen Wii, in de Wii van een vriend en/of in je remote. Als je dat laatste hebt gedaan, kun je je Mii heel gemakkelijk meenemen naar het huis van je vriend, om bijvoorbeeld je eigen Mii in de boksring tegenover die van hem te plaatsen.





VOOR WIE IS DE WII?

[illegible]





Super Monkey Ball Banana Blitz

"HET WERKT. BETER DAN JE ZOU VERWACHTEN. VEEL BETER."



weggenomen door het spelen van de nieuwste versie van Metroid Prime 3.
Gefeliciteerd Retro, het is jullie gelukt. Dat het absoluut mogelijk is om met de magie van de Wii een eerste-persoons spelbeleving tegelijk intenser en nauwkeurig te maken, dat heeft de nieuwste versie van Metroid Prime 3 aan mij bewezen. Het werkt. Beter dan je zou verwachten. Veel beter.
Denk aan het comfort van het spelen met twee analoge sticks, gecombineerd met de nauwkeurigheid en (vooral!) de bewegingssnelheid van de combi muis & toetsenbord, en tel daarbij een meer natuurlijke en instinctieve methode om met je geweer te richten en te schieten. Laat dit feit even tot je doordringen en zeg me na: wauw.
Aan de ontwikkelaars van Red Steel en Call of Duty 3 zou ik willen zeggen: ga die game ook eens spelen en leer ervan!
Voor alle duidelijkheid: ik speelde de nieuwste versies van genoemde games in Londen, waar wel meer bijzondere dingen vielen te beleven.

BIKKELEN

Super Monkey Ball Banana Blitz is... gevoeliger dan eerdere versies. De levels zien er voor een ervaren Monkey-man als ik eenvoudig uit, met veel opstaande randjes en hekjes langs de slingerende parkoersen. Maar door de uiterst gevoelige manier waarop remote-bewegingen worden omgezet in omgevingsbewegingen is het echt weer een kwestie van bikkelen, zweten en vloeken om de apenbal naar de finish te rollen.
Het werkt. Behoorlijk goed zelfs. En het levert eens een andere spelbeleving op dan in de voorgangers. Niet alleen in het hoofdspel maar ook in de reeks eenvoudige maar zeer vermakelijke minigames.
Mijn voorlopige favoriet is Fish Catch, waarin je met een drietand vissen moet


Tim Henman en Greg Rusedski waren aanwezig om de Wii tennisgame te showen.

WII WANT YOU: XBOX 360-BEZITTERS

PROFILE: Voor die vette, realistische graphics en topspellen als Oblivion, Dead Rising en Gears of War heb je een X360 aangeschaft, en daar heb je geen spijt van.
WII OFFER: [illegible] Games die je speelt [illegible]. Games die je [illegible] beleven, die je op andere manieren uitdagen dan je gewend bent. Meer fysieke controle. Hilarische multiplayer-sessies met je vrienden. En natuurlijk is de toegang tot die games waar N-schapen altijd zo over lopen te blaten ook nooit weg. Smash Bros schijnt wel lachuh te zijn. Misschien dat Biohazard: Umbrella Chronicles, Necro-Nesia en Disaster: Day of Crisis de nodige bruutheid aan de mix kunnen toevoegen.
Wat graphics betreft had je wel wat meer verwacht van een [illegible] console. En stoere games als Gears of War blijven natuurlijk veel vetter. Maar daarvoor had je toch al de X360 aangeschaft?


Wii Sports

PRETTY SPICY







Gamen met een tas om je nek, is als neuken met een stropdas om.

vangen door je hand met de remote op de verschillend gekleurde beesten te richten en op het juiste moment naar voren te stoten. De bewegingen met de remote worden één op één vertaald naar die van de drietand. Inderdaad, ook in Londen moest ik even denken aan de Ultra Hand.

KIPPENVEL

Excite Truck werkte al, maar is er in alle opzichten sterk op vooruit gegaan. Mijn mond viel tijdens het spelen zo vaak open dat ik mijn grote grijns maar moeilijk vast kon houden.
Ik stond niet meer in Londen maar werd scheurend en slippend vanaf een helling wel een kilometer hoog de lucht in gelanceerd, en deze hoogte gunde me een adembenemend uitzicht op de omgeving die er enorm veel beter en kleuriger uitzag dan die grauwe bende van de E3-versie.
Met open mond draaide ik de remote in mijn handen iets naar links en een beetje schuin naar achteren, waarbij het me niet uitmaakte dat ik als een debiel of nieuwkomer helemaal mee ging hangen, want ik wist wel even mooi evenwijdig met de ondergrond te landen, zodat ik mijn turbo kon laten knallen om rechtstreeks naar de volgende bergtop te schieten. Wauw.
Ik ging nog even aan de gang met Wii Sports, gooide een strike in Wii Bowling, keek nog eens goed naar al die enthousiaste twintigers, dertigers en veertigers om mij heen, en ik kreeg kippenvel.
Het besef drong ineens in schokkende volledigheid tot mij door: op één of andere manier is Nintendo ontsnapt uit de neerwaartse spiraal, waar ze met de N64 in terecht kwamen.
Gestuwd door het succes van de DS en aangezwengeld door de vernieuwing van de Wii lijkt het bedrijf op dit moment werkelijk alles mee te hebben om rechtstreeks naar de top te schieten.

WII WANT YOU: MEISJES, VROUWEN EN BEJAARDEN

PROFILE: Games zijn voor stoere brommerjongens, niets voor jou. Oké, dat Brain Training was wel even leuk maar dat was ook geen game, natuurlijk. Het idee dat je ooit zelf een console aan zou schaffen kun je moeilijk serieus nemen.
WII OFFER: Een fantastisch ogend appraat. Daarbij is hij ook nog eens heerlijk stil, zodat je 'm altijd aan kunt laten staan, wat volgens Nintendo ook de bedoeling is. Tijdens de commercial-break van Oprah gebruik je die handige aanwijzer/afstandbediening om snel even het internet op te gaan voor een worteltaartrecept, want je verwacht nog gasten vanavond.
Die gasten laat je natuurlijk vol trots zien dat de Wii Channels ook toegang bieden tot het laatste nieuws, het weerbericht, ee... oh ja, die non-game die je had aangeschaft. Big Brain Academy. De avond loopt uit op een stevige pot tv-bowlen, en de volgende dag verzucht je: toch best wel leuk eigenlijk, een spelletje spelen op tv. Langzaam maar zeker overwin je je schroom en geef je toegankelijke, non-agressieve en heerlijk trage spelletjes als Sudoku, Animal Crossing, Dog Island en Wing Island een kans.

HOT STUFF
VERY PASSIONATE
TRULY LOVEABLE
PRETTY SPICY
NAUGHTY BUT NICE
MOSTLY HARMLESS
ALL TALK
COLD FISH











„GAMEN MET OPEN MOND.”



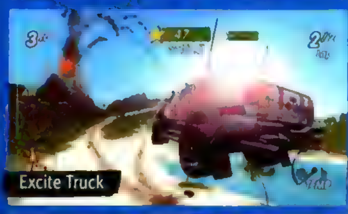


WII WANT YOU: NINTENDO FANS

PROFILE: Vier oktober is voor jou geen dierendag, maar de dag dat je een kaarsje gaat branden voor Gunpei Yokoi. Voor de zekerheid houd je je Mario-zakdoekjes bij de hand.
De Wii heb je al besteld voordat dit mogelijk was door een aanbetaling van honderd euro te doen bij de gameshop waar je elke zaterdagmiddag rondhangt om over Kid Icarus en je nieuwe Pokémon-kaartjes te praten. Als de eigenaar van de gameshop je vriendelijk doch dringend verzoekt om even naar buiten te gaan, druk je snel de dopjes van je iPod in je oren om naar het overworld-thema van Zelda te luisteren.
WII OFFER: Toegang tot een schatkamer vol klassieke Nintendo-hits via de Virtual Console (dat je vijf, acht of tien euro moet dokken voor een virtuele versie van een ouwe game voor respectievelijk de NES, SNES en N64 maakt jou als N-fan natuurlijk geen flikker uit). Vanaf dag één de mogelijkheid om ook al je GameCube-titels in je Wii te douwen (complete backwards compatability dus, da's wel iets anders dan dat vage gekanker met de Xbox 360).
Potentieel de beste delen in je favoriete spellenseries (die van Mario, Samus en Zelda), en dat allemaal in het eerste jaar na de release.
Tel daarbij nog eens het uitzicht op spoedige releases van Super Smash Bros. Brawl, Pokémon Battle Revolution en Donkey Kong Racing. En natuurlijk geheel nieuwe manieren om al deze geliefde titels te beleven, dankzij de Wii Controller, waar je al een jaar lang elke avond voor het slapen gaan over fantaseert.
De Wii brengt je alles wat je had durven dromen, en meer.

HOT STUFF
VERY PASSIONATE
TRULY LOVEABLE
PRETTY SPICY
NAUGHTY BUT NICE
MOSTLY HARMLESS
[illegible]
COLD FISH


Mario Galaxy


Excite Truck

KAPOT

Maar is de Wii ook wat voor jou? Je kunt een uitvinding van Gunpei Yokoi gebruiken om dit te testen. Want Yokoi bedacht voor Nintendo niet alleen de Ultra Hand; hij bedacht ook de Love Tester. Een variant hierop zie je bij de 'Wii want You'-kaders in dit artikel afgebeeld.
En Yokoi bedacht meer leuke dingen. Zoals de vierpuntsdruktoets, waar zelfs de Wii-controller niet zonder kan. En het originele Metroid.
De grootste hit van Yokoi is nog steeds de Game Boy, zijn grootste flop de Virtual Boy. Dat laatste leidde zelfs tot zijn vertrek bij Nintendo, iets waar Yokoi werkelijk kapot van was.
In samenwerking met Bandai ontwikkelde Yokoi vervolgens nog de WonderSwan, maar de lancering van deze portable console maakte hij niet meer mee.
Op 4 oktober 1997 overleed Gunpei Yokoi aan de gevolgen van een auto-ongeluk. Hij is 56 jaar geworden.

STRUIKELBLOK

Yokoi's filosofie achter het maken van elektronisch entertainment is gelukkig niet tegelijk met hem van de aardbodem verdwenen. Want die filosofie deed hij uit de doeken in een serie interviews die zijn gebundeld in het boek 'Yokoi Gunpei Game House'.
De kern van zijn betoog is dat het gebruik van de allernieuwste technologie grote nadelen met zich mee brengt, en dat het door de hoge prijs en de onwennigheid van de mensen die ermee moeten werken, juist een struikelblok kan betekenen bij het ontwikkelen van nieuwe entertainmentproducten.
In plaats daarvan was Yokoi er voorstander van oudere, beproefde technologie te gebruiken en deze op nieuwe manieren te gebruiken om de focus te leggen op spelspecifieke innovatie en vernieuwende gameplay. Kort samengevat: entertainment boven technologie.

GEEST

Yokoi is vaak bekritiseerd om zijn opvattingen (niet altijd onterecht, denk bijvoorbeeld aan Nintendo's weigering om met de N64 over te stappen op een CD-systeem), maar als we kijken naar de stand van zaken anno 2006 (heeft iemand de doos met de blauwe laser diodes al gevonden?) dan blijkt zijn gedachtegang zo gek nog niet.
Nintendo laat het wedstrijdje 'wie heeft de grootste' over aan Sony en Microsoft, en verlaat het pad van de meest geavanceerde chips en technologie om het vizier te richten op dat waar Nintendo groot mee is geworden: entertainment.
De geest van Gunpei Yokoi leeft voort in de Wii, en daarmee ook in ons speelplezier. ■

ZES STRUIKELBLOKKEN OP WEG NAAR DE TOP

De prijs, de timing van de aankondigingen, de line-up voor de eerste maanden, de bewezen winst die bij nieuwe gamers is gehaald met de DS, het uiterlijk van de Wii, de bewezen functionaliteit van de controller, het onweerlegbaar innovatieve en daardoor verfrissende karakter van de hele strategie, het potentieel van de Wii Channels en internetten op tv, gratis online gamen, het enthousiasme onder third-party developers, de vrijwel unaniem positieve ondersteuning door de pers - de Wii lijkt werkelijk alles mee te hebben om in korte tijd naar de top te schieten.
Nu weet iedere Mario-speler dat een voordelig vertrekpunt nog geen garantie is om de top te bereiken. Er zijn natuurlijk altijd weer die hindernissen die overwonnen moeten worden. Hieronder zes van de belangrijkste struikelblokken die Nintendo halverwege de berg ten val kunnen brengen.

ARROGANTIE
Het is Nintendo wel vaker overkomen, en op een bepaalde manier is het Sony nu ook overkomen: de valkuil van de arrogantie. Als eigenwijsheid leidt naar succes, denkt een spellenmaker al snel dat zijn visie de enige juiste visie is. Op het moment dat die gedachte een overtuiging is geworden, kun je erop wachten tot ze iemand keihard op zijn bek gaat. Laten we hopen dat Nintendo in de loop der jaren wat wijzer is geworden.

THIRD-PARTIES
Natuurlijk, de third-parties roepen [illegible] enthousiast te zijn over de Wii. Enthousiast genoeg om een graantje mee te willen pikken met alweer een [illegible] verzameling mini-games of een zeer geforceerde implementatie van de wapperbesturing in een slechte versie van een langlopende spellenserie.
Zet de roze bril even af, dan zie je dat er maar weinig [illegible] games door third-parties zijn aangekondigd.

WII WERKT NIET
Dat de Wii-controller op zich uitstekend werkt is nu wel bewezen, maar dat de nieuwe besturing in sommige games gewoon niet goed (genoeg) werkt ook. Daarbij kunnen kleinbehuisde mensen nog een probleem krijgen, omdat ik herhaaldelijk problemen met de besturing opmerkte als ik binnen een meter afstand van de tv ging zwaaien met de remote. Even zien hoe dat uitpakt met de definitieve versie.

DELAY, DELAY, DELAY
Het eerste jaar zitten we helemaal goed, met [illegible] van Nintendo.
Maar wat kunnen we in 2008 verwachten?
Het maken van spelletjes als Metroid Prime 3, Mario Galaxy en Twilight Princess kost zo een jaar of twee, drie, vier ontwikkeltijd. Aangezien derde partijen doorgaans weinig bijzonders naar de consoles van Nintendo brengen, zou het best eens kunnen dat er in 2008 en 2009 grote gaten in de releaselijsten gaan vallen. Het zou niet voor het eerst zijn.

GRAPHICS
Blabla, graphics doen er niet toe, blabla, entertainment boven technologie, het zal allemaal wel. De gemiddelde Wii-game kan er nu zeker nog mee door, maar hoe staan de zaken er over een jaar voor? En over drie jaar?
Ontwikkelaars zullen steeds meer power uit PS3, Xbox 360 en PC weten te persen voor visuele hoogstandjes waar je werkelijk steil van achterover slaat. Gaan we dan niet het gevoel krijgen een beetje achter de feiten aan te lopen met onze gekartelde spelfiguren?

VERLIES VAN FOCUS
Nintendo moet games maken voor non-gamers, voor trouwe volgelingen, voor mensen die nieuwe franchises verlangen en natuurlijk ook met de verplichte vervolgen op eerdere hits blijven komen. En dit op twee systemen tegelijk, terwijl er waarschijnlijk ook nog wel eens een nieuwe Game Boy zal worden gelanceerd.
Als je zoveel doelgroepen tegelijk wilt bedienen, loop je het risico ze allemaal een beetje teleur te stellen. En dus geen één helemaal.



TOKYO GAME

Iedereen die het gamenieuws een beetje volgt, zal het niet zijn ontgaan dat Sony de laatste maanden een behoorlijke lading negatieve pers over zich heen heeft gekregen. Wij vroegen ons af hoe daar in Japan op wordt gereageerd en vlogen naar Tokyo om op de Tokyo Game Show 2006 het antwoord te vinden.

> "ZE HOUDEN VAN PLAYSTATION IN JAPAN EN DAT WERD NIET ONDER STOELEN OF BANKEN GESTOKEN."

De Tokyo Game Show wordt sinds jaar en dag op vrijdag geopend met een zogenaamde keynote speech. Dit jaar was het PlayStation baas Ken Kutaragi die de wereld een uur lang aan zijn lippen had maar tot ieders verbazing nauwelijks iets noemenswaardig had te melden!
Geen demonstraties van nieuwe games, geen nieuwe samenwerkingsverbanden tussen Sony en top developers, geen visionaire verhalen over de toekomst van de gamesindustrie en geen briljante marketingconcepten die de kritische consument moet overhalen om een PlayStation 3 in huis te halen.
In plaats daarvan bazelde de man een beetje over het succes van Google Earth en YouTube en speculeerde hij over een toekomst waarin je ook op de PlayStation 3 je eigen video's zou kunnen uploaden.
Het was ongeveer even spannend als kijken naar een kapotte broodrooster en even overtuigend als een opa die zijn World of WarCraft spelende kleinzoon enthousiast probeert te krijgen voor de flipperkast in de kantine van het bejaardentehuis.

VECHTEN TEGEN DE SLAAP

journalisten met jetlag waren zichtbaar aan het vechten tegen de slaap en buitenlandse Sony PR medewerkers probeerden de sfeer erin te houden door grapjes te maken over

DE GAMES PLAYSTATION 3

CODED ARMS ASSAULT

Coded Arms, de cyber shooter bekend van de PSP, komt compleet met stevige glim- en glanseffecten en de bekende heilige lucht, ditmaal op het grote scherm tot leven. Dit is echter wel een stijltje waar je van moet houden want het oogt alles behalve natuurlijk. De gameplay wist ons verder niet te imponeren met het standaard knalwerk, waardoor Coded Arms zich niet zal kunnen meten met een game als Resistance.

NINJA GAIDEN SIGMA

[illegible]

SHOW 2006

ALLE OGEN GERICHT OP SONY


Boris feliciteert Kutaragi. Een uur lang lullen over niets is een hele prestatie

hoe moeilijk het is om een uur lang over niets te praten. De toon was gezet en wij vertrokken lichtelijk teleurgesteld naar de beursvloer waar we meteen op zoek gingen naar de PlayStation 3. Dat was geen moeilijke opgave want de PlayStation stand was reusachtig en nam ongeveer een halve hal in beslag.
Het enorme filmscherm van vorig jaar was terug maar gelukkig bleef het niet alleen bij videofootage. Sony had Warhawk, Gran Turismo HD, Genji, Lair, Motor Storm, Everybody's Golf, Formula One, Resistance, Eye of Judgement en Heavenly Sword meegenomen. Verder stonden er een aantal third-party games op de stand waaronder Virtua Fighter 5 (Sega), Devil May Cry 4 (CapCom), Ridge Racer 7 (Namco), Coded Arms Assault (Konami), Fatal Inertia (Koei) en Mobile Suit Gundam: Target in Sight (Namco).

THE OFFICIAL TGS 2006 GUIDE

Vooral deze third-party games maakten indruk op ons en de overige bezoekers want ondanks het ontbreken van bijvoorbeeld de nieuwe Metal Gear Solid en de nieuwe Resident Evil, bleken Virtua Fighter 5 en Devil May Cry 4 regelrechte triple A titels te zijn die zonder veel problemen draaiden op de PlayStation 3 hardware.
Hetzelfde kon niet gezegd worden van de PS3 games die Sony zelf in ontwikkeling heeft. Gran Turismo HD zag er alles behalve indrukwekkend uit. De framerate zakte ver onder de 60fps, de popup was verschrikkelijk, er waren v-sync problemen, de anti-aliasing ontbrak en het publiek langs de kant van de weg was 2D en zo dood als een pier. Het enige dat HD genoemd mocht worden aan de game waren de foto's van berglandschappen die gebruikt werden als achtergrond.

Even verderop op de stand deed de draken battle game Lair het een klein beetje beter maar de titel was verre van klaar en kende slechts één leveltje.
Motor Storm sloeg echter alles. De game draaide, met een dramatische framerate van maximaal 17 frames per secon- ▪

> "HET ONTBREKEN VAN DE RUMBLEPACK ZORGT ERVOOR DAT DE PS3 CONTROLLER AANVOELT ALSOF HET Z'N KLOTEN MIST."



VIRTUA FIGHTER 5

Met DOA als paradepaardje van de Xbox 360 [illegible] Virtua Fighter [illegible] meesterwerk te vergelijken. En met DOA 4 in je achterhoofd geeft Virtua Fighter 5 je [illegible]. Gelukkig houden wij wel van dit soort [illegible]. Toch [illegible] bestaand uit één laag, ongeacht [illegible].
Alles draait om het inzetten van de juiste combo op het juiste moment [illegible] en mocht hij of zij een fout maken.
De bekende vechters worden [illegible] dit soort elementen [illegible].

RIDGE RACER 7



Het nieuwste deel in de Ridge Racer serie is een van de paradepaardjes van de PS3. De game draait namelijk op de momenteel hoogst mogelijke resolutie voor een console: 1080p. Bovendien doet de game dat op een constante 60 frames per seconde, hetgeen behoorlijk wat rekenkracht vraagt. De PS3 wil er tijdens het spelen dan ook nog wel eens een enkele keer vastlopen.
De game voelt vertrouwd maar met name de omgeving oogde anders dan we gewend zijn. Ridge Racer 7 speelt zich niet alleen af in en om de stad, er zijn ook bosrijke omgevingen met grote standbeelden. We voelden een beetje een Thaise vibe...



FINAL FANTASY

Er waren vele nieuwe Final Fantasy titels te vinden maar helaas was er weinig speelbaar. Zeg maar gerust niets eigenlijk.
Een trailer in de bioscoop van Square-Enix verraadde wel dat er een nieuwe versie van Advent Children aankomt om Blu-Ray te promoten, met meerdere nieuwe scènes waaronder een extra gevecht tussen Cloud en Sephiroth.
De belangrijkste titel is natuurlijk Final Fantasy XIII. Los van de mobiele telefoon versie die wij waarschijnlijk niet zullen zien in ons deel van de wereld, komen er twee compleet verschillende versies voor de PS3. De eerste zal een actiespel worden, terwijl de gameplay van Final Fantasy XIII Versus nog geheim wordt gehouden. Aannemelijk is dat deze de bekende RPG fakkel zal doorgeven, hoewel de subtitel ook hint naar een mogelijke online variant gericht op multiplayer actie. De trailer maakte alleen duidelijk dat het verhaal een proloog is op de gebeurtenissen uit de eerst genoemde versie van Final Fantasy XIII.

de, praktisch in slow-motion en de bugs waren zo fundamenteel dat wij ons afvragen wat Sony in godsnaam heeft bezield om dit een launchtitel te noemen.
Later lazen we in de officiële Tokyo Game Show gids dat Motor Storm nog maar voor 60% klaar is. Overigens wist de gids over Lair te melden dat de game pas voor 35% klaar is! Sony blijft volhouden dat beide games op tijd gereed zullen zijn voor de launch in Japan maar we denken dat deze opmerking meer zegt over de mentaliteit die er momenteel bij Sony heerst dan over de status van beide games.


Motor Storm: op tijd af voor de PS3 launch?

DE WISSELKOERS

Na zijn keynote speech werd Kutaragi geïnterviewd door een journalist van de Japanse Nikkei beurs. Op een kritische vraag over de hoge prijs van de PlayStation 3 wist de Sony topman te melden dat er in Amerika en Europa grote tevredenheid bestaat onder uitgevers en winkelketens over deze "geweldige functionaliteit voor die prijs". Het tegendeel is waar maar deze informatie lijkt niet te zijn doorgedrongen tot de PlayStation top. Gelukkig zijn de negatieve reacties uit Japan over de hoge prijs van het basismodel wel tot Kutaragi en de zijnen doorgedrongen want in hetzelfde gesprek verklapte de Sony baas dat de basisversie van de PlayStation 3 in Japan in prijs was verlaagd en voor 49.980 Yen over de toonbank zal gaan. Omgerekend is dat ongeveer 335 euro. Bijna 170 Euro minder dan wat de console in Nederland gaat kosten bij de lancering. Daar moet wel bij gezegd worden dat de Yen ongekend laag staat ten opzichte van de Euro en de gevoelsmatige waarde van 49.980 Yen voor de Japanners ongeveer gelijk is aan een bedrag van 499 euro bij ons.

> "NINTENDO IS HOT EN VEEGT OP DIT OGENBLIK DE VLOER AAN MET SONY EN MICROSOFT."

DE INTERFACE

Diezelfde avond waren we uitgenodigd op een informele borrel in het Sony headquarter waar we

DE GAMES PLAYSTATION 3





MONSTER KINGDOM: UNKNOWN REALMS

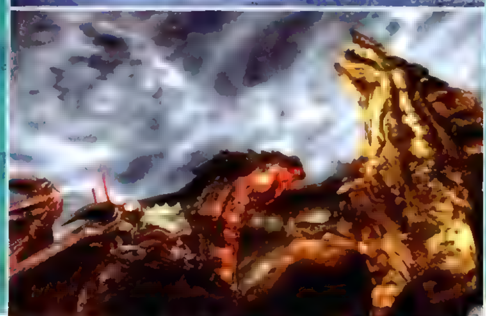
Het opvallendste aan Monster Kingdom is [illegible] verlicht door vele gekke planten. [illegible] kunt uitschakelen. Denk aan [illegible] Leest voor één korte simpele aanval op.
De [illegible] Monster Kingdom een goed gevoel [illegible]

DEVIL MAY CRY 4

Een van de titels waar wij echt naar uitkeken om eens lekker mee te gaan spelen, was Devil May Cry 4. De game bleek tot onze geruststelling ook ijzersterk in elkaar te zitten, maar een mogelijke revolutie die de serie naar nieuwe hoogten brengt, blijft uit met dit vierde deel. Los van enkele nieuwe moves en trucjes speelt Devil May Cry hetzelfde als altijd. Dat is zeker geen slecht nieuws maar verandering van spijs doet eten... zegt men.
De enige opvallende verandering zit 'm uiteraard in het uiterlijk, hoewel de game er niet beter uitziet dan wat we momenteel van de 360 gewend zijn (de game zal waarschijnlijk ook nog wel stiekem op de 360 belanden, overigens).
Wel noemenswaardig is een nieuw personage waar je mee speelt, die mogelijk Dante's broer is of een alternatieve versie van de beste man zelf, en een gedeelte van zijn krachten is kwijt geraakt.
Bekende kost of niet, DMC4 staat nog steeds hoog op ons verlanglijstje.







LAIR

Eindelijk hebben we Lair kunnen spelen en zijn onze vragen waar deze game in godsnaam over gaat, beantwoord.
Het komt er op neer dat je vanaf de rug van jouw draak vijanden in de lucht en op de grond uitschakelt, en dat is dankzij het geweldige uitzicht heel aangenaam om te doen.
In de lucht ben je grotendeels in strijd met andere draken en hun berijders, waardoor die actie vooral een shooter gevoel met zich meebrengt, met uitzondering van de momenten wanneer je op een andere draak springt en deze (inclusief berijder) kapot steekt, om vervolgens weer door jouw eigen draak opgepikt te worden.
Dit alles ziet er ongelooflijk spectaculair uit, met de besturing als enige twijfelachtige kanttekening. Dit soort acties spelen namelijk als de stoere combo's uit God of War, waar je bepaalde combinaties moet invoeren om vervolgens te genieten van een show waar je zelf geen hand meer in hebt. In Lair gebruik je hier echter geen knoppen voor maar de bewegingssensor van de controller, en het wild zwiepen met de controller voelt niet erg relaxed.
Hopelijk krijg je in de uiteindelijke versie meer controle over de gameplay want op dit moment gebeurt er meer interessants op het scherm dan met de controller.

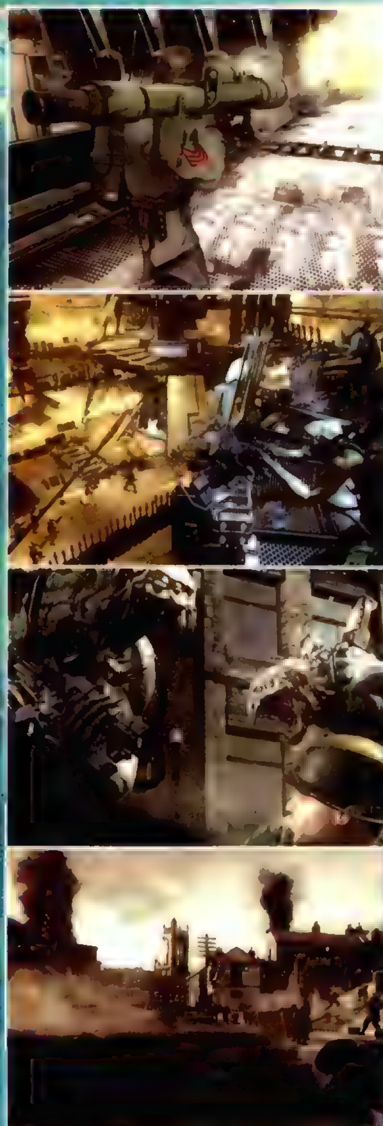
tevens de mogelijkheid hadden om Ken Kutaragi en Phill Harrison (Sony Europa) enkele vragen te stellen.
Eerst kregen we echter een korte demonstratie van Harrison over de PlayStation 3 interface die als twee druppels water lijkt op de interface van de PSP (logisch ook als je er over nadenkt) Het duurde niet lang voordat Phill een digitale camera uit zijn zak had getoverd en enkele foto's begon up te loaden naar zijn PS3. De foto's dwarrelden in 3D over zijn scherm en we kregen flashbacks naar de tergende Xbox 360 Digital Lifestyle Entertainment demonstraties waar marketingfiguren maar niet willen ophouden met voorbeelden geven van apparaten die je allemaal kunt aansluiten op je console. Ons kan het in ieder geval weinig schelen en dus besloten we ons klaar te maken voor een gesprekje met de boomlange Phill Harrison die in Europa verantwoordelijk is voor de productie van PlayStation 3 games. We hadden eigenlijk maar één vraag: "Waarom is de lancering van de PlayStation 3 uitgesteld in Europa?". Phill vertelde ons dat er niet genoeg PlayStation 3 consoles geproduceerd konden worden maar was het met ons eens dat een bedrijf zo groot en zo ervaren als Sony zulke productieproblemen echt wel eerder heeft zien aankomen. "Is er meer aan de hand?", probeerden we; maar Harrison lachte slechts en vertelde ons dat er niet al te veel over gezegd kan worden. Hij verklapte alleen dat het ook vrij lastig schijnt te zijn om Sony's online service naar Europa te brengen. Daarmee eindigde ons korte gesprek.

"DE PLAYSTATION 3 MAAKT BIJNA GEEN GELUID; EEN GROTE VERBETERING TEN OPZICHTE VAN DE XBOX 360."


Interface PlayStation 3

ZATERDAG

De volgende dag waren we al vroeg op de beurs. Het was zaterdag, de eerste



RESISTANCE

Op de E3 wist Resistance ons niet weg te blazen, waar achteraf de onrealistische verwachtingen over de PS3 hardware verantwoordelijk voor was. Best zonde want het is een vette titel.
Het plaatsen van een hightech buitenaardse bedreiging in de jaren '50, de vette wapens en de evengoed haarscherpe beelden, zijn allemaal elementen die Resistance dé FPS topper van de PS3 moeten maken. En volgens ons zal deze game die rol prima kunnen vervullen.

MOTOR STORM

De grafische kwaliteit van de trailer van Motor Storm op de E3 2004 werd lang niet gehaald in de TGS demo. Bovendien kampt Motor Storm momenteel nog met serieuze framerate problemen. Desalniettemin kan het ietwat simplistische raggen door de woestijn met een indrukwekkende keuze aan voertuigen best spectaculair worden. Dit wordt zo'n titel die leuk is om effe een half uurtje te spelen, online of met een paar vrienden. Tenminste, als ze de huidige technische problemen weten op te lossen.





METAL GEAR SOLID 4

Metal Gear Solid 4 was nog steeds niet speelbaar aanwezig maar de nieuwe trailer liet evengoed gameplay zien en dat was genoeg om ons te doen kwijlen.
Sowieso bewijst deze titel hoe belangrijk een groot team en dito budget is met betrekking tot het ontwikkelen op de PS3, want dit is één van de games die de spierballen van de hardware laat zien. Opvallend is het camouflage effect waarmee Snake de kleur van zijn omgeving kan aannemen en zo heel effectief kan schuilen, om vervolgens bikkelhard toe te slaan met een mes of vuurwapen. Ook hebben we de oude man in een ton zien rondsluipen om deze vervolgens te gebruiken om enkele vijanden mee plat te walsen. Al met al zeer indrukwekkend. Om nog wat extra verwarring te creëren eindigde de trailer met een fragment waarin een jonge(!) Snake tussen enkele standbeelden stond, zijn hand gebruikte om de piemel van een ander standbeeld te bedekken, om vervolgens ondergescheten te worden door een vogel. Rare jongens die Japanners, maar ze maken wel geweldige games!

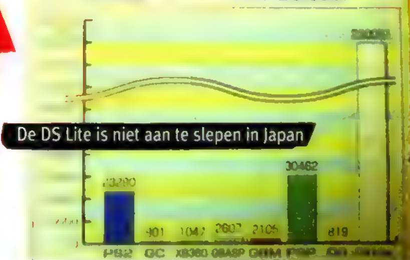


dag dat ook consumenten welkom zijn op de show. Het was ongelofelijk druk. We zijn al vijf keer eerder naar de TGS geweest maar nog nooit hebben we zoveel mensen bij elkaar gezien. Er was geen doorkomen aan en het was dat de maximale wachttijd in een rij vier uur bedroeg anders hadden mensen ook wel tien uur in de rij gestaan om met de PlayStation 3 te spelen.
Er stonden zelfs gasten een uur in de rij om een kaartspelletje op de mobiele telefoon te spelen. In het licht van de ondergang van de E3 zou ook de Japanse gamesindustrie zich eens af kunnen vragen wat het nut is van de Tokyo Game Show want het was bijvoorbeeld al bijna onmogelijk om in de buurt van de Square-Enix stand te komen, laat staan daar iets te spelen.
Gelukkig hadden wij dat laatste allemaal op vrijdag al gedaan en hoefden we verder weinig te doen behalve staren naar het enthousiasme van de Japanse gamers.
Ze houden van PlayStation in Japan en dat werd niet onder stoelen of banken gestoken. Het is moeilijk om in te schatten maar het zou goed kunnen dat er op het hoogtepunt van de show tegen de 40.000 gamers in en rond de PlayStation 3 en de naastgelegen Square-Enix stand stonden.
De andere zaal waar Microsoft stond met zijn Xbox 360 was nagenoeg leeg. Het contrast was schrijnend en ondanks het feit dat er een aantal leuke 360 games te zien waren, is het duidelijk dat het Japanse Xbox verhaal op zijn eind begint te lopen. Een Xbox medewerker wist ons te vertellen dat de geldverslindende Japanse marketing afdeling van Xbox recentelijk voor de helft is ingekrompen en het zou ons niet verbazen als Microsoft het binnen niet al te lange tijd over een heel andere boeg gaat gooien in Japan. Misschien wel met de komst van een handheld...

> **"HET LIJKT DUIDELIJK DAT HET JAPANSE XBOX VERHAAL OP ZIJN EIND BEGINT TE LOPEN."**

JAPANSE CONSOLE WAR

En dat brengt ons bij de stand van zaken in de Japanse console oorlog. Op de terugweg naar ons hotel kochten we een exemplaar van Famitsu Magazine, het grootste Japanse gamesmagazine en daarin lazen we dat er in de voorgaande week 1074 Xbox 360's waren verkocht, 23.290 PS2's, 30.462 PSP's en een onvoorstelbare 230.081 DS Lites!
Nintendo kan de DS Lite op dit ogenblik in Japan gewoon niet aanslepen. De handheld is overal uitverkocht en wij kwamen gamestores tegen in Tokyo waar de DS Lite voor honderd euro meer werd verkocht dan de adviesprijs, en ook hier was de machine niet meer in voorraad.
In alle gamestores hingen posters voor de Wii lancering en iedereen in Japan is het er over eens dat Nintendo een wonder heeft verricht. De honderd jaar oude gamefabrikant heeft zichzelf opnieuw uitgevonden en de boodschap dat Nintendo een creatief bedrijf is waar innovatie en plezier voorop staan, heeft zijn uitwerking niet gemist. Het bedrijf is hot en het veegt op dit ogenblik

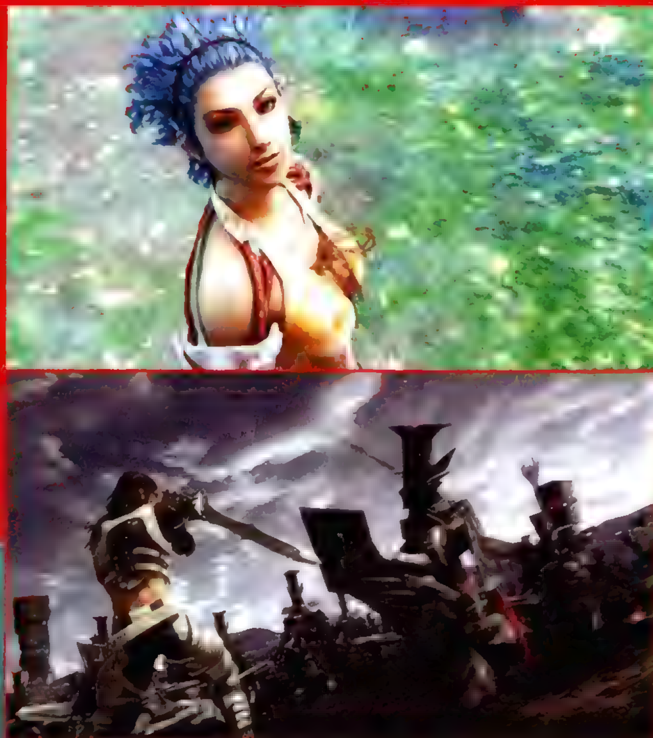


De DS Lite is niet aan te slepen in Japan

DE GAMES XBOX 360

LOST ODYSSEY
DE TOPPER VAN DE TGS

De topper van de TGS 2006? Misschien was dat wel Lost Odyssey op de Xbox 360. Dit grootschalige project van de geestelijke vader van de Final Fantasy serie, druipt van de kwaliteit.
De hand van RPG grootmeester Sakaguchi is alom aanwezig. Van de opbouw van een scène tot de gevechten en de menu's aan toe, alles zit even goed in elkaar en heeft dat echte magische Final Fantasy gevoel. Zelfs het scherm en bijbehorend muziekje als je een random turn based gevecht hebt gewonnen, roept vertrouwde gevoelens op, en aangezien Sakaguchi dit alles ook zelf heeft bedacht (de muziek is overigens van Uematsu, de componist van [illegible] Final Fantasy muziek) is het [illegible] wat ons betreft. Sakaguchi hecht grote waarde aan het op filmische wijze vertellen van een verhaal en slaagt daar op briljante wijze in met Lost Odyssey. De [illegible] computeranimatie [illegible] met een van de mooiste animaties van de laatste jaren) wordt naadloos aan de actie geplakt. Ook de manier waarop de aanvallen worden weergegeven is geweldig. Je hebt [illegible] het idee naar een [illegible] gevecht te kijken.
Meneer Gates mag de nieuwe studio Mistwalker erg dankbaar zijn voor dit juweeltje!





DOA EXTREME 2

De schuddende tieten van de DOA dames gaan binnenkort weer schaamteloos uitgebuit worden in een verzameling van activiteiten op het welbekende tropische eiland. Ditmaal zijn de schaars geklede dames vanuit alle hoeken te bewonderen terwijl zij onder andere met jetski's racen, touwtrekken en van glijbanen afdonderen. Dit alles uiteraard naast de favoriete tropische bezigheid... het volleyballen.
We kunnen er niets aan doen, de game is zo fout dat ie leuk wordt.

ETERNAL SONATA (TRUSTY BELL)

Aan het tekort van Japanse RPG's op de 360 wordt momenteel druk gewerkt. Onder andere Eternal Sonata moet het gat opvullen. Het is een actie RPG met gameplay die doet denken aan oude toppers als Secret of Mana.
Opvallend zijn de sfeervolle en kleurrijke graphics die de omgevingen een oprecht magisch gevoel meegeven, zoals alleen de Japanners dat kunnen.
Hopelijk stelt de gameplay op de lange termijn niet teleur, want daar is nu nog te weinig over te zeggen. De game voldoet zo op het eerste gezicht aan alle vereisten om de boeken in te gaan als een memorabel sprookje.



de vloer aan met Sony en Microsoft.
Even ter vergelijking. Er zijn sinds de lancering van de 360 vorig jaar in Japan nog maar 150.000 Xbox 360's over de toonbank gegaan. Dat is minder dan de DS Lite in één week verkoopt!
Sony volgt de tactiek van Nintendo en brengt de PSP nu ook in alle kleuren van de regenboog uit maar ook al doet de PSP het goed, de cijfers komen niet in de buurt van de DS Lite.
De toekomst voor Nintendo ziet er rooskleurig uit, en in Japan is men er van overtuigd dat de Nintendo Wii na de kerst de meest populaire console zal zijn. Sony zal tevreden moeten zijn met een tweede plaats voor de PlayStation 3 en hopelijk zet dat de multinational aan het denken.
Ken Kutaragi heeft openlijk kritiek geuit op zijn werkgever en dat zou wel eens een teken kunnen zijn dat er snel ontslag zal volgen. Misschien dat iemand anders dan in staat is om de focus te verleggen naar de consument en naar een beetje creativiteit want ook in Japan is men van mening dat de PlayStation 3 heel duur is en te weinig innovatie biedt.


De PSP is inmiddels te verkrijgen in alle kleuren van de regenboog.

TOCH EEN VETTE CONSOLE

Wij hebben in Japan genoten van Virtua Fighter 5 en Devil May Cry 4 maar bij de overige PS3 games ontbreekt kwaliteit. Gran Turismo HD is misschien nog wel de grootste teleurstelling en het gegeven dat Sony een lege huls van de game zal weggeven om vervolgens de tracks en de auto's los te verkopen via internet lijkt ons ronduit bizar.
Van de controller werden we nog ongelukkiger want onze oude vertrouwde robuuste PlayStation controller is ingeruild voor een lichtgewicht plastic geval dat goedkoop en breekbaar aanvoelt. De L2 en R2 knoppen zijn analoge triggers geworden die gewoon te klein en te fragiel zijn en het ontbreken van de rumblepack zorgt ervoor dat de controller nog maar een fractie weegt van het origineel en dus aanvoelt alsof het z'n kloten mist.
De tilt functie waarmee je games als Lair, Warhawk en Genji bestuurt door de controller opzij te bewegen, werkt in principe goed maar voegt helemaal niets toe aan de gameplay. Het is een gimmick die je zeker na een uurtje uit gaat zetten in het menu waarna je de besturing hopelijk weer gewoon ouderwets kunt instellen.
De console zelf was wel een aangename verrassing. De uiteindelijke versie is veel kleiner dan we hadden gedacht en ook de powersupply zit gewoon ingebouwd in de console. Daarnaast maakt de machine bijna geen geluid. Dit is een grote verbetering ten opzichte van de Xbox 360 en al met al zorgde dit er voor dat we toch met een tevreden gevoel naar huis vlogen.
Sony heeft (ondanks alle bedenkingen die je kunt hebben) laten zien dat men in technisch opzicht nog altijd een vette console kan bouwen; en nu maar hopen dat er snel heel veel vette games gaan komen.



PROJECT SYLPHEED
(VERSCHIJNT NIET IN EUROPA!)

De gamer op leeftijd zal de naam Sylpheed bekend in de oren klinken want in het verleden zijn er vele geweldige shooters verschenen onder deze titel.
Ook dit nieuwste deel ziet er weer netjes uit (je moet ook wel je best doen wil je dogfights in de ruimte met Robotech-achtigen onaantrekkelijk maken) en aangevuld met afwisselende omgevingen en een online mode kan dit een hele interessante game worden.
Overigens best opvallend dat er een game van Square-Enix richting de 360 komt.





BLUE DRAGON

Omdat Blue Dragon ontwikkeld wordt door Mistwalker en, meer specifiek, gemaakt is door Artoon (juist ja die van Blinx) zijn de verwachtingen rond deze RPG hoog gespannen.
Gelukkig stelde de game allerminst teleur en volgt het Lost Odyssey (eveneens van Mistwalker) op de voet als 'beste game van de TGS 2006'. De designs zijn afkomstig van Akira Toriyama maar ogen eindelijk een keertje fris, ondanks dat zijn hand evengoed herkenbaar is. Dit in tegenstelling tot de DragonQuest reeks die visueel wel heel erg op Dragon Ball lijkt.
Blue Dragon verdient echt respect voor het warme gevoel en de magische uitstraling die de setting onmiddellijk weet op te roepen.
Gelukkig is de gameplay ook van een hoog niveau, en kun je op old school RPG wijze losgegaan met de helden en hun blauwkleurige magische wezens. De turn-based actie wordt op leuke wijze afgewisseld met minigames, zoals het neerschieten van een vijandelijk vliegtuig vanuit de cockpit van jouw eigen vliegende gevaarte.
Als Blue Dragon geen topper blijkt te zijn, vreten wij onze Gameplay VIP-passen op.





VAMPIRE'S RAIN

[illegible]

qantm COLLEGE AMSTERDAM



Game education taken seriously

SCHOOL FOR GAME DESIGN AND DEVELOPMENT

Diploma of Interactive Entertainment:
Intensive, theoretical and practical education programme. 18 months, full time.

Commencement 2007:
- April 2nd
- October

Request a free brochure package on our website

Johan van Hasseltweg 31
1031 KN Amsterdam
+31 (0)20 4 350 650
info@qantm.nl

WWW.QANTM.NL

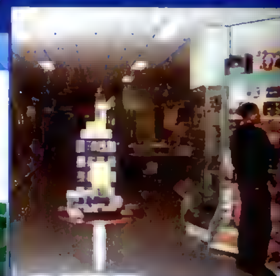
GAMESHOPS IN NEDERLAND

ONLINE

WWW.NEXT-LEVEL.NL

kijk op onze site voor
actuele aanbiedingen en onze filialen.
Next level
Zuidsingel 59 - 3811 HD Amersfoort - 033-4700427

NEXT LEVEL



Playz2B

Playz2B in Apeldoorn:
- In- en verkoop van nieuwe en gebruikte games.
- Specialist in PC accessoires, o.a. Logitech en Razor.
- Gamecafé met twee mega plasma's en tien LAN pc's.
- Import voor PSP en DS.

Asselsestraat 25 www.playz2b.com tel: 055-576 76 78

DIGIFAN digital fantasy

DIGIfan - Haarlem Centrum
Anegang 23
2011 HR Haarlem
tel 023-5347312

DIGIfan - Schalkwijk
Riviéradreef 1b
2037 AC Haarlem
tel 023-5339871



KOM OOK NAAR ONZE WEBSHOP **WWW.DIGIFAN.NL**
NIEUWE RELEASES - 2E HANDS - ONLINE INRUIL

GAMEPLAYER

NIEUW FILIAAL!!!!



Gameshop Gameplayer
Korte Tiendeweg 14
2801 JT Gouda
0182 686902
www.gameplayer.nl - info@gameplayer.nl

Tevens filiaal in Ingen (regio Tiel)



Power Unlimited is het grootste en meest toonaangevende Gameblad van de Benelux!
Wilt u hierin adverteren?

Bel:
Raymond Vos 023-546-3436

vnu business publications



REVIEWS

Genoeg goede games deze maand maar de meeste speeltijd ging toch wel op aan potjes Pro Evolution Soccer 6. Er zitten zoveel details in die game, en die komen pas goed aan het licht als je er letterlijk dagen speeltijd in steekt. Het was dan ook een hele klus om alles uit die game te halen, maar het was de moeite waard en Konami mag trots zijn op het uiteindelijke resultaat.
De Japanse softwarereus is dit nummer sowieso goed vertegenwoordigd, want naast PES 6 kwam ook de langverwachte Metal Gear Solid 3 Subsistence binnen én het verrassende Digital Graphic Novel. Deze digitale strip is een hele vette ervaring voor Metal Gear fanaten; het geeft het verhaal omtrent MGS net dat beetje extra diepgang dat de fans zullen waarderen.
MGS3 Subsistence daarentegen is meer van hetzelfde, maar wel met een online segment dat uitermate verslavend is.
Misschien zie ik je binnenkort wel online ennuh... ik ben diegene onder de kartonnen doos.



Het was wel effe wennen, zo'n eerste PU na een vakantie van bijna vijf weken. Sommige routines gingen wat stroef (had ik vroeger ook zo'n moeite om onderwerpen voor columns te verzinnen?) maar bij andere zaken, merk je toch dat je wat opgefrist bent (de bijschriften gingen bijvoorbeeld heel snel deze keer, en ik hoop dat ze ook leuk geworden zijn...).
Verder was het toch weer vertrouwde shit; met redacteuren die niet op tijd inleveren terwijl ze reisjes naar de prachtigste locaties maken waar ik nooit naar toe kan... Terwijl ik daar een beetje over somberde, schoot me ineens te binnen dat dit nummer op 23 oktober in de winkels ligt, en da's nog geen maand voor de Gameplay!
Nou, dan moet de Gameplay maar mijn "reisje" worden dit jaar, en reken maar dat ik die drie dagen zal genieten alsof ik op seksvakantie in Thailand ben.



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT 

ACTIONLOOP

KINGDOM HEARTS II

TENCHU: DARK SECRET

STARFOX COMMAND

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC 

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

METAL GEAR SOLID: DIGITAL GRAPHIC NOVEL

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER SUBSISTENCE 

PRO EVOLUTION SOCCER 6 

CAESAR IV

BATTLEFIELD 2142

F.E.A.R.: EXTRACTION POINT

RIDGE RACER 2

MARIO SLAM BASKETBALL

KILLZONE: LIBERATION 

GOTHIC 3



PRO EVOLUTION SOCCER 6

"PRO EVO BLIJFT KONING VOETBAL."



METAL GEAR SOLID DIGITAL GRAPHIC NOVEL
"PRACHTIG GESTILEERDE SCHETSEN EN ARTWORK, INCLUSIEF BIJBEHORENDE [illegible]"

GROOTSTE NON-GAME

KILLZONE LIBERATION
"DEZE GAME IS EEN EN AL LEKKERNIJ!"



GROOTSTE GAME IN HET KLEIN



KINGDOM HEARTS II
"JE ZOU JE HAAST WEER KIND GAAN VOELEN."

VROLIJKSTE GAME

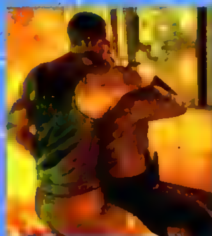
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

JAN IN GEWETENSNOOD

“DE TERRORISTEN EISEN DAT JE DUIZENDEN MENSEN SLACHTOFFERT.”

FAVORIETE NIEUWE MOVE

In ieder nieuw deel heeft Sammy wel weer een paar nieuwe trucjes die hij uit zijn mouw schudt, en met Double Agent is het gelukkig niet anders.
Eén move steekt er voor mij echt met kop en schouders bovenuit. Het gaat als volgt: je drukt je tegen een muurtje aan en wacht tot een bewaker of vijand langszij loopt. Op het juiste moment grijp je het nietsvermoedende slachtoffer en druk je hem tegen de grond terwijl je je arm om zijn nek legt. Je kunt je slachtoffer ondervragen en dan besluiten hem (bijna) te laten stikken zodat ie bewusteloos raakt. Of je breekt met een ferme ruk zijn nek. Krrrrack!



AUW, M'N HAND!

Na drie delen neemt Ubisoft zonder pardon geheim agent Sam Fisher zijn hightech goggles af en scheert men ook nog eens zijn kop kaal. Maar niet alleen daarom ervoer Jan deze Splinter Cell anders dan alle voorgaande delen.

Ik ga er gevoeglijk vanuit dat iedereen inmiddels wel doorheeft dat het vierde deel in de Splinter Cell reeks uit een ander vaatje tapt.
Sam infiltreert als NSA agent (na een paar proloogmissies) in de John Brown Army (JBA), een terroristische organisatie met - uiteraard- snode plannen.
Daarbij ga je een aantal keren behoorlijk over de schreef hetgeen subtiel invloed heeft op de gameplay. Via twee vertrouwensmeters bovenin je scherm zie je namelijk hoe je ervoor staat. Dood je tijdens de rellen in de gevangenis bijvoorbeeld (per ongeluk) teveel bewakers, dan kan de NSA besluiten dat je te ver gaat en dan is het missie over.
Toch zul je je om het vertrouwen te winnen van de terroristen af en toe als een gewetenloze bullebak moeten opstellen. Dat levert ook nog eens voordeel op tijdens de missies, zoals speciale wapens, leuke terroristische gadgets en... hete sex!

SPLINTERCELL: DOUBLE AGENT =



JAMES IMPOSSIBLE

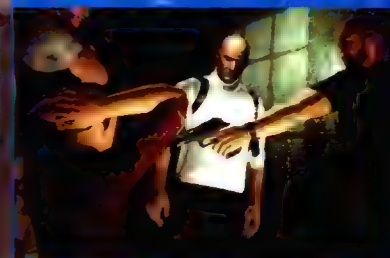
Splinter Cell: Double Agent kan ik het best samenvatten als een spannende aaneenschakeling van korte spionagefilms. Iedere missie weer had ik het idee mee te spelen in een Hollywood rolprent.
Zo zijn de leveldesigns en de daarbij horende actie om te zoenen. Of het nu een nachtelijke [illegible] in Shanghai is (bovenop een 88 verdieping tellend hotel), een burgeroorlog in Kinshasa, of een missie die zich afspeelt tijdens een sneeuwstorm... steeds weer weten de makers de stealthy gameplay te verplaatsen naar nieuwe, uitdagende en prachtig uitgewerkte omgevingen, die je eerder zou verwachten in een actuele James Bond of Mission Impossible film.
De missie op een enorm cruiseschip is daar een fraai voorbeeld van. Ook in deze missie (die zich net als alle andere op klaarlichte dag afspeelt) moet je zowel de NSA als de JBA tevreden houden. De laatste wil dat je het schip [illegible] aan gruzelementen blaast. Maar de NSA laat natuurlijk nooit duizenden mensen slachtofferen. Aan jou de taak een goede balans hierin te vinden.
[illegible] kun je geen personeel en bewakers [illegible], dus moet je het doen met je handen en een enkele sticky shocker.
Iedere missie is weer een op zichzelf staande puzzel waar je met een veelvoud aan moves, wapens en mogelijkheden twee tegenstrijdige agenda's zo goed mogelijk bedient.

LOVE OR HATE

Er zijn mensen die Splinter Cell te veel een trial & error game vinden (zo had Boris al moeite het wak uit te komen tijdens de eerste missie en kon hij in de tweede missie een accukastje niet vinden), maar ik vind dat wel meevallen.
Splinter Cell is altijd een love or hate game geweest en met Double Agent gaat Ubisoft niet opeens de formule van de game omgooien.
Splinter Cell fans zullen los gaan op Double Agent maar ook af en toe de haren uit hun kop trekken van frustratie. De game is wederom behoorlijk pittig, introduceert een totaal andere ervaring terwijl je tegelijkertijd een vertrouwd gevoel hebt.
Ik heb me van begin tot eind enorm vermaakt en vele missies nog een keer opnieuw gespeeld omdat ik er echt een kick van kreeg.
Ik hou aan Double Agent dus allesbehalve een dubbel gevoel over.

CURRENT & NEXT-GEN

Splinter Cell: Double Agent ziet er prachtig uit op de Xbox 360 en de PC maar op de Xbox en de PS2 levert de game grafisch logischerwijs wat in. Het is dan ook de laatste Splinter Cell game die op de huidige generatie spelcomputers uit zal komen (de GameCube versie volgt ook nog, maar later).
De Xbox en de PS2 versies kennen ook een iets andere levelopbouw en in een aantal gevallen anders opgezette missies, maar beide versies waren op het moment van schrijven niet beschikbaar.



VOLGENS MIJ PROBEERT DE KUNSTENAAR MET DIT WERK AAN TE GEVEN WELKE ROL HET KABINET BALKENENDE SPEELT IN DE GROEI VAN DE ECONOMIE.

AHA, VANDAAR DAT HET NIKS VOORSTELT

MINPUNTEN

Natuurlijk is niet alles hosanna aan Double Agent. Zo is de interactie met niet speelbare personages nog wat stijfjes vind ik. Zeker als je het vergelijkt met titels als Mass Effect of Half-Life 2.
Ook vind ik dat het verhaal er iets te snel doorheen wordt gejast. De game bezondigt zich niet aan overdreven filmische epistels zoals bij Metal Gear Solid 2 het geval was, maar tegen iets meer uitdieping had ik geen bezwaar gehad.
Het is wel de meest emotionele Splinter Cell tot op heden maar dat hadden de makers meer kunnen uitbuiten, vind ik.

CONCLUSIE

Met Double Agent zet Ubisoft de toch al sterke Splinter Cell reeks opnieuw op de kaart. Het infiltreren bij de vijand zorgt voor een nieuwe dimensie tijdens de toch al zenuwslopende missies. Puur genieten.

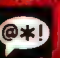


SCORE 90

De singleplayer bezorgt je een flinke reeks spannende winteravonden, en online je stealth skills blijven verbeteren, gaat nooit vervelen.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
XBOX 360 - OOK PC / PS2 / XBOX
UBISOFT
1- 6 SPELERS
OUT NOW

18+





CELL

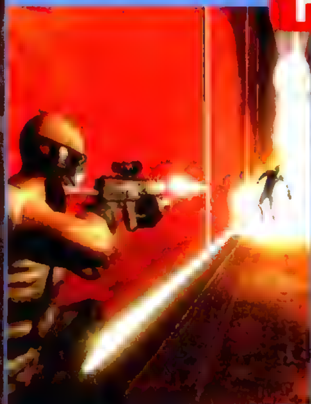






MULTIPLAYER

Ook multiplayer gameplay is van de partij maar die heb ik nog niet kunnen testen. De bekende modes zijn terug en aangevuld, waarbij deze keer ook met rankings gewerkt gaat worden.
In plaats van twee tegen twee, kunnen nu ook drie tegen drie potjes gespeeld worden. Je kunt met teams werken waarbij ook co-op moves geïntegreerd zijn. De overall gameplay is een tikje sneller en gestroomlijnder met als doel meer singleplayer gamers naar de multiplayer te lokken.



PRIJSVRAAG

HE SAM, WIST JE DAT ER OP WWW.POWERUNLIMITED.NL EEN VETTE SPLINTER CELL PRIJSVRAAG STAAT? JE KUNT EEN COOLE VIDEOCAMERA WINNEN EN NOG VEEL MEER LAUE SHIT!



HALEN ALS:

- Je bij de bushalte altijd onopvallend zo dicht mogelijk achter mensen probeert te gaan staan.
- Je Sam weer z'n grommende opmerkingen wilt horen mompelen.
- Je geen moeite hebt iemand voor volk en vaderland een dolk tussen de ribben te planten.



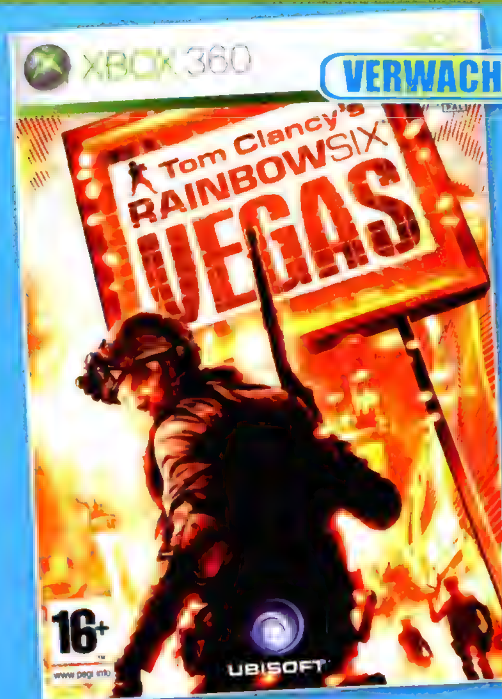
XBOX 360 @ FREE RECORD SHOP

NU VERKRIJGBAAR



XBOX360 console inclusief 20gb hard disc & wireless controller + de game Splinter Cell: Double Agent

VERWACHT 23 NOVEMBER





XBOX live vision camera.

Tom Clancy's: Rainbow Six Vegas

Geschikt voor Xbox live vision camera. De veelgeprezen First person shooter-serie neemt een dramatische nieuwe wending als een terroristische organisatie het duistere oog heeft gericht op de zondige straten van Las Vegas.

VERWACHT 17 NOVEMBER



Gears Of War

Jij bent antiheld Marcus Fenix in zelfdodende missies tegen een mysterieuze en genadeloze vijand uit de undergroundgenaamd Locust. Uitgebreide ondersteuning van XBox Live om met en tegen andere soldaten te gamen.

VERWACHT 24 NOVEMBER



Call Of Duty 3

PS2 & Pc game verwacht 6 november

Is het vervolg op de next-generation game die zoveel succes oogstte. De game is intenser dan ooit, omdat de speler nog nooit zo dicht met zijn neus op de strijd heeft gestaan. Het draait allemaal om de Normandy Breakout.

free record shop

THAT'S ENTERTAINMENT

www.FreeRecordShop.nl



VOORDEEL MET JE VIG CARD!

Deze acties en/of aanbiedingen zijn alleen geldig in Nederland. Niet geldig in combinatie met andere acties en/of aanbiedingen. Wijzigingen in afbeeldingen, prijzen en/of drukfouten voorbehouden.

ACTIONLOOP

„NIET PRATEN, NIET PRATEN, IK BEN DE BALLENZWIEPER!"

JURJEN ZWIEPT MET ZIJN BALLEN

Jurjen is normaal gesproken best een amicaal en aanspreekbaar persoon, maar als hij Actionloop in de DS heeft gestoken, kun je hem beter met rust laten.

"Nee-nee-nee-nee-nee." Of: "niet praten, niet praten, niet praten!"
Zo reageerde ik tijdens mijn vakantie op Vlieland op het 'goedemorgen' van mijn zwangere vriendin, al dan niet aangevuld met de vraag of er voor mij ook een croissant in de oven moest.
Daar zat ik dan in ons luxueuze appartement vakantie te vieren, met gespannen kaken, binnensmonds vloekend, kut-kut-kut, zweet op de kop.
Mijn vriendin wist dan meteen wat ik aan het spelen was: Ballenzwieper.
Ik was de ballenzwieper. Ik zwiepte de ballen. En ik zwiep ze nog steeds, want zwiepen met ballen gaat nooit vervelen. Het is een van de leukste dingen die een mens kan doen. Tijdens de vakantie, maar ook daarbuiten.

GEZWIEPT

Puzzloop, Zuma, Ballistic, Magnetix, Actionloop, dit spel heeft vele namen, maar ik noem het ballenzwieper. Het zit namelijk zo.
In het midden van het touch-screen zit een gat waarin telkens een gekleurde bal verschijnt. Je zet de stylus op deze bal en trekt het stokje in een richting met een korte, zwiepende beweging om de bal in deze richting over het scherm te laten vliegen. De bal is nu gezwiept.
Rondom het gat loopt een gootje waardoor een rij gekleurde ballen langzaam maar zeker naar voren rolt. Als de rij het eind van het gootje heeft bereikt, is je spel voorbij. Maar de ballen gaan het eind van het gootje helemaal niet bereiken. Niet als het ligt aan jou, de ballenzwieper.

MYSTERIEUZE MAGNETISCHE INVLOED

Zwiep je een blauwe bal tegen twee blauwe ballen, dan is een groep van drie blauwe ballen ontstaan, genoeg om ze te laten verdwijnen. Als voor en achter de blauwe ballen rode ballen lagen, dan zullen deze een mysterieuze magnetische invloed op elkaar uitoefenen om naar elkaar toe te rollen en het gat in de rij te sluiten. Wanneer hierdoor een groep van drie of meer rode ballen is ontstaan, zullen deze ook verdwijnen.

HALEN ALS:

- Je iets zoekt als Tetris, maar dan anders.
- Je het fijn vindt om onder hoge druk te presteren.
- Je de matige Multiplayer mode voor lief neemt.



Deze verslavingswaarschuwing is er van overheidswege ingebouwd. Zoiets als 'geniet maar game met mate'.

Ondertussen heb jij alweer een gele bal tegen een groepje gele ballen gezwiept, iets verderop in de rij, en gaat er een paarse naar twee paarse.
Zo zwiep je, zwiep je, als in trance, tot ook de allerlaatste ballen in de rij zijn verdwenen. Quest 16 eln-de-lijk gehaald, nog 44 om te overleven.
Niet praten, niet praten, ik ben de ballenzwieper!

GETRAIND

Terug van mijn vakantie op Vlieland moest ik de eindredactie van Ed overnemen, twee productsheets schrijven, een handleiding vertalen, en mijn stuk over Scarface afronden, en dat op één dag. En de klussen voor de volgende dag drongen zich alweer op.
Maar het ging me goed af, want ik was getraind in het zwiepend en swingend wegspelen van problemen.

IN DE OOGHOEK

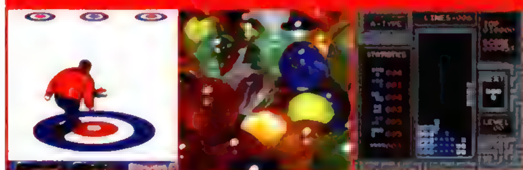
Rustig blijven, stapje voor stapje wegwerken die zooi, met het volgende probleem altijd in de ooghoek. Concentratie. Alle aandacht gericht op dat ene, waarbuiten niets meer bestaat. Het gaat goed, het gaat me lukken. Of nee, kut-kut-kut, nou moet die andere pagina ook nog aangepast, zweet op de kop. Werken onder gestaag oplopende druk is bijna net zo leuk als zwiepen met ballen.



Als je dit kunt, heb je wel ballen hoor.

Daar komt Swiepertje, rare Swiepertje...

ACTIONLOOP =



CONCLUSIE

Als ik moest kiezen tussen Tetris DS en Actionloop, zou ik ze allebei kiezen. Of één van de twee maar dan weet ik niet welke. Het zijn beide hele fijne spelletjes die hun tranceverwekkende charme eigenlijk nooit verliezen.


JURJEN

SCORE **85**

Je speelt sessies van een kwartier tot een half uur, soms een paar keer per dag, over een jaar nog steeds.

NINTENDO DS
MITCHELL CORPORATION / NINTENDO
1 – 2 SPELERS
OUT NOW

3+

TE DUUR

Actionloop kost veertig euro, net als bijvoorbeeld New Super Mario Bros en Legend of Zelda: Phantom Hourglass, terwijl er natuurlijk veel minder tijd, geld en moeite in het ontwerpen en ontwikkelen van Actionloop is geïnvesteerd. Als games als Brain Training, Polarium en Big Brain Academy vanwege de beperkte content een prijskaartje van dertig euro mogen dragen, waarom Actionloop dan niet? Gezien het feit dat het puzzelconcept al voor de DS-versie bestond, zou twintig of vijftien euro zelfs nog redelijker zijn geweest. Geldlust. Bah.

KINGDOM HEARTS II

"OP DE BANK MET EEN BEKER WARME CHOCOLADEMELK EN EEN PAAR MICKEY MOUSE HANDSCHOENEN."

Met een kop warme chocolademelk voorzien van een toefje slagroom, een paar extra dikke sokken en een warme deken nestelde Jeroen zich op de bank van zijn gamekamer. Helemaal klaar voor het avontuur waar hij zo'n vier jaar op heeft moeten wachten.

Vier jaar geleden werd ik betoverd door Kingdom Hearts. De combinatie van Disney figuren en Final Fantasy personages zorgde ervoor dat ik mezelf helemaal verloor in het spel. Nachten haalde ik door om het avontuur van Sora, Donald en Goofy tot een goed einde te brengen... Om er vervolgens achter te komen dat het avontuur nog niet voorbij was en dat er een vervolg aan zou komen.

Zo begon dus het lange wachten, en om de honger naar het tweede deel van Kingdom Hearts ietwat te stillen bracht Square Enix het Game Boy Advance avontuur KH Chain of Memories uit, dat (ondanks zijn ietwat afwijkende gevechtssysteem waarin kaarten een grote rol spelen) gezien kan worden als een vervolg op het PS2 avontuur. Hiermee is gelijk een minpunt van Kingdom Hearts II genoemd: je moet namelijk het origineel en het GBA avontuur doorgespeeld hebben om te begrijpen waar dit tweede deel in hemelsnaam over gaat.

DISNEY GEVOEL

Aangezien ik niet te veel wil verklappen voor diegenen die ook vier jaar lang de dagen weg hebben zitten strepen tot dit moment, zal ik



De sleutel is een van de key-features in Kingdom Hearts.



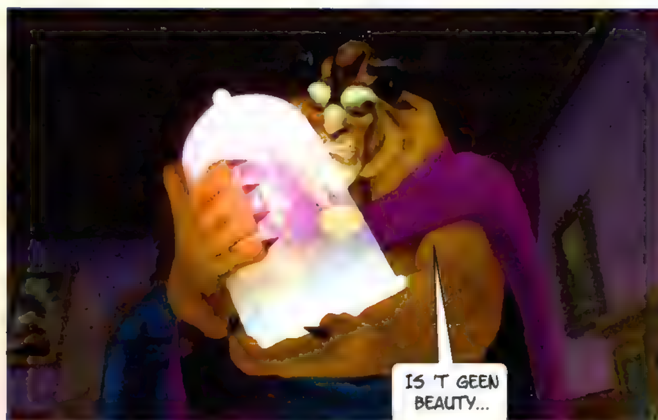
Omdat die eekhoorntjes zoveel bijklussen, worden ze ook wel Schnabbel en Babbel genoemd.

JEROEN VOELT ZICH WEER KIND

ZAK POPCORN

Zorg er tijdens het spelen voor dat je een grote bak popcorn naast je hebt staan want het komt regelmatig voor dat je wordt opgehouden door ingame filmpjes.
De cinematics zijn overigens erg leuk om te volgen, niet alleen door de prachtig vormgegeven personages en de sterk ingesproken stemmen, maar er zullen heel wat voorvallen de revue passeren die je nog lang bij zullen blijven. Bijvoorbeeld de eerste keer dat Cloud zijn opwachting maakt, of Sephiroth. En ik kan me bijvoorbeeld een dialoog tussen Cloud en Leon nog zo voor de geest halen.







vanaf nu niets meer over het achtergrondverhaal vertellen, behalve dan dat het een beetje traag op gang komt. De eerste uren van het avontuur kabbelt het allemaal een beetje voort; slechts heel geleidelijk worden enkele vragen beantwoord en ontdek je uiteindelijk het complot waar Sora zich in bevindt... en dan wordt het verhaal interessant!
Op zoek naar antwoorden op de vraag waarom de geheimzinnige organisatie XIII (thirteen) achter de harten van de Heartless aan zit en wat de rol van de nobodies daarin is, bezoek je wederom een groot aantal Disney gebieden. De Disney figuren worden namelijk bedreigd en het is aan de drie helden om daar een stokje voor te steken.

GELOOFWAARDIG

Tijdens je bezoekjes doe je nieuwe gebieden aan, zoals Tron, Pirates of the Caribbean en Mulan. Maar ook bij oude bekenden als Beast's Castle, Atlantica en Agrabah wip je even langs.
De gebieden zijn allemaal prachtig vormgegeven en stralen echt het Disney gevoel uit. Zeker wanneer de bekende deuntjes van de bijpassende soundtrack te horen zijn. Maar de werelden komen pas echt tot leven wanneer je de bekende Disney personages tegen het lijf loopt. Ze worden schitterend in beeld gebracht en je ziet en voelt gewoon dat Disney een hand heeft gehad in de creaties. Ook de stemmen zijn perfect gedaan en zorgen net voor dat beetje extra geloofwaardigheid.
De figuren zijn niet alleen maar sfeerverhogend, ze zullen ook zij aan zij met je tegen de Heartless en Nobodies vechten. Daarbij kun je ook nog eens een extra stoere combo met hen uitvoeren die extra schade aan tegenstanders toebrengt.

EENTONIG

Dat brengt me meteen bij de gevechten, een punt waarop (vooral vanwege de onoverzichtelijke camera) de vorige Kingdom Hearts nogal tekort schoot.
In dit tweede deel is er eigenlijk weinig veranderd. De camera is nu zelfstandig te besturen maar de gevechten hebben nog steeds een ietwat onoverzichtelijk karakter.
Dat komt vooral door het lock-on systeem waardoor je één slechterik in het vizier houdt om er zo lustig op los te slaan. In de praktijk betekent dit dat je voornamelijk op de X-knop aan het rammen bent. Erg eentonig.
De eindbaasgevechten zijn een stuk interessanter, aangezien je de aanvallen van je tegenstander moet herkennen en je dus ook dient te weten welke maatregelen je moet nemen.
Om het nog wat afwisselender te maken is er ook een action command aan de gevechten toegevoegd (een beetje zoals de commando's in God of War) waarbij er een symbool in beeld verschijnt en jij als speler de juiste knop moet beroeren. In Kingdom Hearts II is er echter maar één knop die een action command los kan laten en luistert de timing niet zo nauw als in God of War.
Dit maakt de gevechten dan ook soms een beetje te makkelijk, aan de andere kant zorgt het er wel voor dat geen enkel eindbaasgevecht hetzelfde is.

ZOETSAPPIG

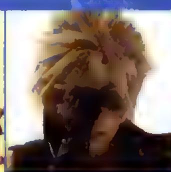
Sora heeft zich in dit deel een wat stoerdere outfit aan laten meten en ook de mysterieuze gasten van organisatie XIII doen vermoeden dat de game best wel 'cool' is. Toch verliest Kingdom Hearts nooit zijn ietwat zoetsappige karakter. Daar moet je dan ook van houden; je moet die Disney sfeer diggen, wil je optimaal van dit avontuur kunnen genieten. Gelukkig schuilt er in iedereen nog wel een kind. Dus je hoeft je niet te schamen als je net als ik op de bank kruipt met een beker warme chocolademelk en een paar Mickey Mouse handschoenen. Als je die oortjes maar achterwege laat, die zijn zo suf...



Bij Onur Air schijnen ze in plaats van zwemvesten, vliegende tapijten uit te delen.

KINGDOM HEARTS II =

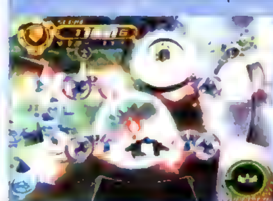






PIMP MY GUMMYSHIP

Om verder te komen in het verhaal dien je wederom gebruik te maken van het Gummyship. Met dit ruimteschip beweeg je je tussen de verschillende werelden.
Sommige werelden zijn echter niet meteen toegankelijk; die zul je eerst moeten openen door een kort level te spelen dat iets weg heeft van een ouderwetse spaceshooter.



Zelf vliegen hoeft niet, het enige wat je moet doen is de tegenstand onder vuur nemen in een zeer simplistische variant op REZ of Ikaruga. Het grappige hierbij is dat je een eigen Gummyship in elkaar kunt flansen.

MINIGAMES

Kingdom Hearts II kan een hele saaie aangelegenheid zijn voor mensen die de Story mode spelen. Het komt dan neer op vechten, vechten en nog eens vechten.
Maar er is gelukkig veel meer te beleven. Zo is Winnie The Pooh weer van de partij en vind je tijdens je avontuur pagina's die uit zijn boek zijn gescheurd. Iedere pagina levert een nieuw stukje verhaal rond Pooh Bear op en die bestaan voornamelijk uit vrolijk gekleurde minigames.
Naast Pooh kun je voor muziekgetinte minigames aankloppen bij Ariel. Bij haar muzikale uitspattingen komt het vooral aan op timing.



HALEN ALS:

[illegible]

CONCLUSIE

Kingdom Hearts II begint een beetje stroef maar als het eenmaal op gang is, laat het je niet meer los.



JEROEN

SCORE 86



TENCHU DARK SECRET

JURJEN VERVEELT ZICH

"IK BEN DE NINJA. IK BEN DE NINJA. NEE, HET LUKT ME NIET."

We kunnen de laatste maanden van 2006 een stortvloed aan interessante DS-titels verwachten. Jurjen bespreekt in deze PU de eerste druppels, waaronder Tenchu Dark Secret. En dan blijkt dat achter een interessante titel niet altijd een interessante game schuilgaat.

Het is zondagmiddag, de regen houdt me binnen. Ik zie de wijzer telkens met een tik verspringen. Tik tik tik. Op de achtergrond het geroffel van de druppels tegen het raam. Kwart voor twee alweer.
Ik kijk omlaag en tik met de wijsvinger van mijn rechterhand tegen het onderste schermpje om mijn ninja-sterren te selecteren...

MOORDMACHINE

Die man die daar met een witte DS Lite aan de keukentafel zit, dat ben ik. De spelbespreker, maar nu even niet. Nu ben ik een Ninja. Een moordmachine. Ik moet geen spellen beschrijven maar mensen doden.
Die mensen lopen door forse doolhofachtige omgevingen. Als iemand mij ziet, hoor ik een robotachtige stem "Who goes there?" roepen. Er komt dan een ander mens bij, en samen proberen ze mij te doden.
Beter is het om de vijanden ongezien te benaderen. Dat is wat ik als Ninja moet doen, mensen ongezien naderen. Liefst van achteren. Dan kan ik ze met een enkele zwaardslag doden, en blijf ik zelf ongedeerd.

PLATTEGROND

Ik volg de actie van bovenaf. Dat is handig, want dan kan ik ook mensen zien die aan de andere kant van een muurtje staan.
Net zo handig is de plattegrond op het onderste scherm. Hierop wordt een nabije vijand en de richting waarin hij kijkt met een opvallend rood pijltje aangegeven.
Die kijkrichting is belangrijk; want als je die kruist, ben je gezien.
Soms tik ik tegen het scherm om een van de vele valstrikken of bijzondere werpwapens te selecteren. Maar in vrijwel alle situaties zijn die dingen overbodig en lastig toe te passen. Gewoon een mes in de rug, dat werkt het beste.

GEDROGEERDE MUIZEN

Soms moet ik alle vijanden in een doolhof opzoeken en doden. Soms moet ik iemand bevrijden, wat betekent dat ik een bepaald punt op de kaart moet bereiken. Soms moet ik een beer verslaan, of een ander soort eindbaas.
Dit zou een spannend kat-en-muis-spel kunnen opleveren maar dat is het niet geworden. Het is wel een kat-en-muis-spel maar niet spannend.
De muizen zijn robots of gedrogeerd. Ze horen of zien je zelfs nog niet als je naast ze staat te springen. Ze blijven hun voorgeprogrammeerde stukje op en neer lopen. Ik maak ze af en het doet me niets.

KWARTIERTJE

Ik ben de Ninja. Ik ben de Ninja. Nee, het lukt me niet. Ik ben niet de Ninja. Ik ben de spelbespreker. Ik kijk op de klok. Half vijf. Het is mooi geweest. Ik kijk naar buiten. Het regent niet meer. Ik ga het spel beschrijven, dat moet in een kwartiertje zijn gelukt.
Daar zit ik dan, achter de typemachine. Tik, tik, tik.
Veertig spannende missies, bla bla bla, speel met Rikimaru of Ayame, zo zo zo, bekijk plaatjes van je bruutste moorden in de Kill Gallery, nou nou nou.
Deze Tenchu is en blijft een saai actiespel dat je van bovenaf bekijkt. Van een afstandje. Ik kreeg niet het gevoel dat ik erbij was, dat ik werkelijk mensen doodde.
Ik doodde de tijd.

TENCHU DARK SECRET =



PORNOPOMPMUZAK

Niet alles is slecht aan deze game (het titelscherm oogt bijvoorbeeld best interessant), maar de muziek is dat zonder enige twijfel wel. Het ene moment probeert de game een soort van sfeertje neer te zetten met van dat oosterse getingeltangel, terwijl het volgende moment de serene windvlaagachtige omgevingsruis bruut wordt doorbroken door Amerikaanse Bon Joviachtige gitaren of vrolijke pornopompmuzak. Het gros der geluidseffecten is al evenmin op hun plaats.

HALEN ALS:

- Je Mikado te spannend vindt.
- Je geen waarde hecht aan reviews maar spellen 'op je gevoel' aanschaft.
- Je eens goed wilt lachen (om de muziek).

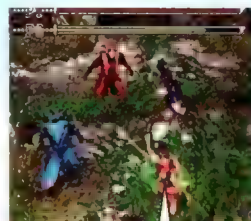








Nylonkousen met verstevigd kruis staan bekend om hun brandbaarheid.





CONCLUSIE

Een paar veranderingen, nog niet eens van die hele grote; meer was niet nodig geweest om van dit oersaaie zoek-sluip-en-steek-gamepje een spannend kat-en-muis-spel te maken. Jammer whore.



JURJEN

SCORE **40**

Het spel blijft zo'n vier uur vervelen

DS
FROMSOFTWARE / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
VERWACHT: OUT NOW

16+

Reserveer nu en je hebt de nieuwe Need for Speed als eerste.



Ook daarom koop je bij bol.com

Een absolute topper voor de XBox 360 en jij hebt 'm als eerste in huis: Need for Speed: Carbon voor maar €62,99. Ook verkrijgbaar voor PC, PS2, GameCube, PSP, Game Boy Advance en Nintendo DS. Terwijl de rest nog in de rij voor de kassa staat te wachten, zit jij al in het volgende level.

Reserveer nu bij de grootste gamewinkel van Nederland, dan komt de postbode 'm persoonlijk bij je langsbrengen. Bovendien is exclusief voor lezers van Power Unlimited de bezorging gratis. Dit geldt voor alle games. Ga naar **bol.com/PU** en vul de actiecode in.

Met deze actiecode: BLCMPU1106 gratis thuisbezorgd!

bol.com

De grootste mediawinkel van Nederland

THE CONQUEROR HAS RETURNED

CAESAR IV

ZIEHIER DE WEDERGEBOORTE VAN DE BEST VERKOCHTE HISTORISCHE CITY BUIDER SERIE



Een compleet nieuwe grafische engine geeft geweldige details weer vanuit elk mogelijke hoek.



Ervaar de levendige stad als je ste-delingen werken, progressie maken en floreren op een realistische manier.



Vergelijk de resultaten van jouw beste stad online met die van andere Caesar spelers van over de hele wereld.

12+

www.pegi.info





STARFOX COMMAND

JURJEN VLIEGT WAAR HIJ WIL

“JAMMER DAT DIE AVONTUURLIJKE, TUNNELACHTIGE LEVELS ER NIET IN ZITTEN.”

Het nieuwste deel in de grilligste serie van [illegible] brengt [illegible] heel wat verrassingen met zich mee. Jurjen brengt je [illegible] hoogte.

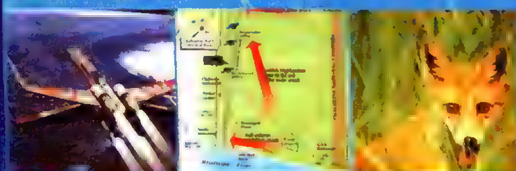
Luister even want dit is belangrijk: je bent een vos. Nee, natuurlijk ben je niet alleen maar een vos, dat zou al te gek zijn. Soms ben je ook een kikker. Of een haas... of een ander dier.
Elk beest heeft een ander vliegtuigje met eigen kenmerken. Het vliegding van de vos heeft bijvoorbeeld slechts een enkele laser, terwijl het vehikel van de kikker een dubbele laser heeft maar deze niet op doelwitten kan vastzetten.
In totaal zijn er maar liefst vijftien beesten en vliegtuigen om te ontdekken en te besturen.

ONKWETSBAAR

Je bestuurt zo'n vliegtuigje door de stylus over het touch-screen te trekken, en dat werkt perfect.
Tik ook eens tegen die icoontjes in beeld om een u-bocht of looping te maken. Tik twee keer boven in beeld om te versnellen en twee keer onder in beeld om te remmen.
Kras even snel heen en weer om het vliegtuig om zijn as te laten spinnen. Dat is een belangrijke move, omdat het draaien een soort krachtveld genereert dat je vliegtuigje onkwetsbaar maakt en bonussen naar je toe trekt.

LIJNTJES

Elke missie begint met een plattegrondscherm, waarop je lijntjes moet trekken om aan te geven hoe de leden van je team moeten vliegen.
Vervolgens tik je tegen het beurt-icoontje om de boel in beweging te zetten.
Als een teamlid een bonus passeert wordt deze opgepikt, als hij botst met een vijand wordt een actielevel geactiveerd. In zo'n actielevel moet je altijd iets vernietigen: een basis, een groep vijanden of een missile die koers zet naar je moederschip.





TELEURSTELLING

Helaas, de tunnelachtige 'on rails'-levels uit de originele Star Fox zitten er niet in dit keer.
De actielevels zijn allemaal 'free roaming', wat betekent dat je vrijelijk in alle richtingen kunt bewegen om een vooraf bepaald aantal vijanden te killen.
In combinatie met de stylusbesturing en strategische aspecten geeft dit de actie een meer combat-gericht en minder avontuurlijk gevoel.
Dat vond ik een flinke teleurstelling, maar na het overwinnen van een wat steile leercurve (de mogelijkheden zijn in het begin nogal overweldigend) vond ik toch nog best veel om van te genieten.

VOLOP SFEER

Vooral als er iets ernstig mis dreigt te gaan, is het spannend om je vliegtuigje door een serie steeds sneller verschijnende hoepels te sturen en soms enorm grote vijanden onder vuur te nemen.
De muziek is van topkwaliteit, brengt volop sfeer en ook de zeer subtiele en met liefde verzorgde geluidseffecten ondersteunen de Star Wars-achtige gevoelens die de luchtgevechten oproepen.
De stijlvolle ontwerpen van de mechanische vliegtuigen en vijanden contrasteren prachtig met het warme kleurgebruik in de omgevingen, voor nog meer sfeer tijdens de luchtgevechten.

VIJF KEER

Ik speelde de game al vijf keer uit en vond elke keer nieuwe missies, routes en vijanden op mijn weg naar de verschillende einden (die middels fraaie, schilderachtige plaatjes in beeld worden gebracht).
Er zijn nog veel meer missies en einden in deze game te bereiken maar na het schrijven van deze review ga ik er denk ik toch niet meer mee verder; veel dingen komen uiteindelijk op hetzelfde neer.
Ik hoop dat Nintendo de stylusbesturing en hoogstaande kwaliteit meeneemt naar een volgend deel, waarin ik toch echt weer wat van die lekker beperkte tunnelachtige levels hoop aan te treffen.
Teveel vrijheid is niet goed voor een oude vos als ik.

HALEN ALS:

- Je wilt genieten van een heerlijke stylusbesturing en prachtig beeld en geluid.
- Je wel trek hebt in honderden luchtgevechten in 'free roaming'-arena's.
- Je ook veel tegen je vrienden speelt.

"Mag ik van jou, uit de serie nietszeggende screenshots, de ZOOM +?"

Mijn man, de meteoroloog Erwin Krols, had deze zonnewinden al voorspeld.

DE GRILLIGE GESCHIEDENIS VAN DE STERRENVOS

De eerste driedimensionale game van Nintendo was een vlieg-en-schietspel. Dit spel moest natuurlijk een naam hebben, deze naam was Star Fox. Sinds de release van deze game in 1992 zijn vijf vervolgspellen gemaakt waarvan er één niet is uitgebracht (SF2), één door Rare is omgezet tot een Zelda-achtige adventure (SF Adventures) en één door Namco is verknoeid (SF Assault). Het beste deel is nog altijd Lylat Wars (zie screen), dat in 1997 verscheen voor de N64.



CONCLUSIE

Na wat oefening werkt de touch-screen besturing feilloos, en ook beeld en geluid zijn dik in orde. Wel jammer dat die avontuurlijke, tunnelachtige levels er niet in zitten, de actie wordt hierdoor snel eentonig.


JURJEN

SCORE 78

[illegible] in een uur of [illegible]

NINTENDO DS
Q-GAMES / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

3+



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

„ LINEAIRE LEVELS ZIJN NOG NOOIT ZO GEVARIEERD TE DOORLOPEN GEWEEST."

STEVEN LAAT KOPPEN ROLLEN

POWER UNLIMITED GOLD

Kijk daar! Wat is dat jongens? Is het een RPG? Is het een shooter? Nee... het is Dark Messiah of Might and Magic!

Laat ik maar gelijk in de eerste zin Oblivion aanhalen, dan hebben we deze voor de hand liggende vergelijking meteen gehad. Oblivion en Dark Messiah zijn immers beide RPG's met een first-person view en een overduidelijke Westerse fantasiestijl.
Echter, ondanks de actie invloeden is Oblivion vanwege de ongeëvenaarde diepgang, toch vooral een game gericht op de ervaren RPG speler, terwijl Dark Messiah een echt actiespel is maar dan met enkele sterke RPG invloeden. Dit maakt Dark Messiah niet alleen toegankelijker maar ook een compleet ander type spel dan Oblivion.

SPEELTUIN

De opzet van Dark Messiah vertoont ook nauwelijks kenmerken van een RPG. Er is geen grote open wereld waar je doorheen trekt en naar eigen inzicht sidequests aanneemt en eventueel terugreist naar eerder bezochte locaties.
Wat betreft het spelverloop is Dark Messiah een standaard shooter en reis je op lineaire wijze door de levels.
Dat is overigens geen ramp want in de verschillende manieren waarop je te werk kunt gaan binnen de levels, zit meer dan voldoende diepgang en variatie.
De interactie met de spelwereld en de verschillende te leren aanvallen maken elke confrontatie in Dark Messiah uniek en dynamisch. De levels zitten namelijk vol met elementen die je in kunt zetten tijdens de strijd. Denk aan het weghakken of schieten van steunbalken waardoor bepaalde constructies op jouw vijanden vallen of touwen en kettingen die je kunt doorsnijden om kroonluchters en dergelijke te laten neerstorten. Ook is het mogelijk om tegenstanders tegen scherpe voorwerpen of in het vuur te trappen.
Al deze mogelijkheden voorzien Dark Messiah van een hoog 'speeltuin' gehalte, en de vele opties om de slechteriken op gruwelij-

ESSIAH







Door: Fubar! "Het interview met de Finse winnaars van het songfestival verliep opeens heel anders toen de journalist vroeg of de zanger op z'n moeder leek..."

MULTIPLAYER

In mijn preview van Dark Messiah heb ik de multiplayer mode uitgebreid besproken maar mocht je dit hebben gemist, bij deze een korte samenvatting.
De multiplayer mode is volledig door een ander team ontwikkeld (Kujo, de mannen achter de Alien versus Predator game voor de PC) en is op zich zelf bijna een volwaardig spel, helemaal als je bedenkt dat er nog vele mods en officiële maps voor de multiplayer mode zullen verschijnen.
De vijf klassen waaruit je kunt kiezen, die ieder bepaalde skills uit de singleplayer onderbrengen, zijn allen leuk om mee te spelen en de balans lijkt zo op het eerste gezicht goed uitgewerkt.
Ook de maps zijn goed ontworpen en met de verschillende modes valt er genoeg te beleven. Met name de Crusade mode, waar je met 32 spelers het conflict tussen de mensen en de undead uitvecht, zit goed in elkaar.
Kortom, de multiplayer sluit mooi aan op de kwaliteit van de singleplayer en stelt je in de gelegenheid om de geweldige ervaring na het beëindigen van het verhaal, nog lange tijd voort te zetten.





Oeps, ze lekt. Tijd voor een maandverband voor spinnen: Kruisspin Invisible.

ke wijze te vermoorden maakten mij oprecht enthousiast bij ieder treffen.

EEN WILLEKEURIG GEVECHT

Laat me je zo'n gevarieerd gevecht eens beschrijven...
Ik laat me zo stilletjes mogelijk achter een vijand neerdalen en steek deze onnozele met mijn dolk neer, hetgeen dankzij mijn 'backstab' skill slechts één steek kost. Voordat de nabij geplaatste bewaker mij heeft gehoord, ben ik naar hem toe gesprint en laat ik hem met een goed geplaatste trap over de balustrade vliegen, om vervolgens zijn hoofd uit elkaar te zien spatten op het harde cement.
Twee andere bewakers komen met getrokken zwaarden op mij af gestormd. Na een kort gevecht weet ik er eentje voor de open haard te plaatsen en in het vuur te trappen, hetgeen uiteraard eindigt met een verkoold lichaam. De overgebleven bewaker weet ik met een paar stoere aanvallen met mijn dolken op de grond te krijgen, waardoor het mogelijk is om met een harde neerwaartse steek een einde aan zijn miezerige leventje te maken.
Maar tijdens mijn gevecht heb ik een touw gespot dat een zware kroonluchter vasthoudt. Ik laad mijn laatste save in en besluit deze confrontatie nogmaals aan te gaan. Ditmaal open ik met het doorhakken van het touw waardoor de kroonluchter door de zaal zwiept en op spectaculaire wijze de eerste twee bewakers uitschakelt. Door wild rond te rennen weet ik ook een ontmoeting te regelen met de overige twee bewakers en de kroonluchter. Lineaire levels zijn nog nooit zo gevarieerd te doorlopen geweest.

DARK MESSIAH =



DOLLE PRET

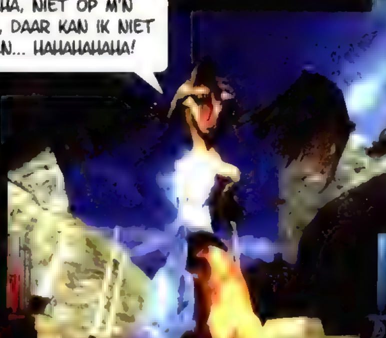
Een eervolle vermelding verdient het skill en inventory scherm, dat mede de RPG invloed op Dark Messiah voelbaar maakt. Hier vind je de drie takken waar je skills uit kunt halen door tijdens het spelen verdiende punten te besteden.
Na een paar seconden is de opzet al duidelijk en kun je gemakkelijk de voortgang van jouw held plannen. Met vette magische aanvallen, meerdere mogelijkheden tot mêlee aanvallen, opties als boogschutter en een verscheidenheid aan statistiek versterkende skills, zijn er zat interessante combinaties te maken.
Mijn geweldige moves met m'n dolken en de optie om ongezien vanuit de schaduwen toe te slaan, zorgden al voor genoeg vermaak; gooi hierbij nog de simpele pijl en boog skills en magische aanvallen en de pret is compleet.

HALEN ALS:

- Je ook maar enige interesse hebt in actiespellen en RPG's.
- Je geniet van het kapot snijden van orcs en goblins.
- Je in Oblivion graag iets meer actie had gezien.



Je loopt weer veel te hard te stampen, maar voor deze keer zal ik het door de vingers zien.



ANIMATIES

Belangrijk bij het neerzetten van geloofwaardige actie vanuit een first-person view zijn de animaties. Zo heb ik bijvoorbeeld in Oblivion bewust niet met slagwapens gespeeld omdat ik dat er té knullig uit vond zien. Zo'n arm met een zwaard dat maar een beetje loopt te hakken, doet het 'm niet voor mij.
Dark Messiah weet dit echter wél subliem in beeld te brengen dankzij vloeiende en gevarieerde animaties. Als je bijvoorbeeld een dolk aanval uitvoert, heb je echt het idee een ninja te zijn die als een meester met wapens loopt te toveren, en door enkele speciale aanvallen te gebruiken, oogt het echt als een martial arts spektakel.
Zelfs de magische aanvallen zijn spectaculair met stoere ijs en vuur effecten die je handen doen oplichten. Zeker als de Adrenaline meter gevuld is en je de actie tijdelijk in slow motion ziet, zijn de aanvallen indrukwekkend.
Het afhakken van een hoofd en het aanschouwen van de stralen bloed uit de nek is natuurlijk ook een gebeurtenis die niet lang genoeg kan duren.



CONCLUSIE

Na Oblivion: de beste RPG van 2006 met actie invloeden, worden we enkele maanden later al verwend met het beste actiespel met RPG invloeden. Het leven is goed!



STEVEN

SCORE **92**

Voor een RPG is de singleplayer (10 à 15 uur) aan de korte kant, voor een actiespel is de duur gemiddeld. Maar dankzij de multiplayer mode en de veelzijdige actie van de singleplayer, zie ik Dark Messiah de komende maanden niet uit mijn PC verdwijnen.

ARKANE STUDIO / UBISOFT
1 - 32 SPELER
PC
OUT NOW

18+




SCARFACE
THE WORLD IS YOURS


Da's ook een manier om te zorgen voor meer blauw op straat.

JURJEN INVESTEERT DRUGSGELD

"ALS SCARFACE-FAN LOPEN DAN AL LANG DE TRANEN OVER JE WANGEN. EN NIET VAN ONTROERING."

BULLSHIT

Als je de PS2 hebt aangezet kun je achtereenvolgens genieten van het Playstation 2-logo, Scarface legals, de waarschuwing dat de volgende preview voor alle leeftijden is, een reclamefilmpje voor de Scarface-DVD, het Radical Entertainment-intro, het Sierra-logo, het Dolby Pro Logic II-logo, Het THX-logo, twee Memory Card-schermen en het Scarface-laadscherm. What the fuck moet ik met al die bullshit? Lekker toegankelijk, zo'n console-game!



De videogame Scarface begint op de slechtste manier waarop een videogame kan beginnen: met het bruut verkrachten van een heilige film. Als groot liefhebber van deze film was de aandacht van Jurjen in ieder geval getrokken.

Aan het eind van de film Scarface sterft Tony Montana in een wolk van coke en kogels, en daar hadden ze het bij moeten laten. Zoiets leent zich niet voor een vervolg.
Maar nee, in de videogame Scarface overleeft Tony Montana de schietpartij. De coke en kogels activeren slechts de Rage mode, waarin Tony automatisch begint te vloeken en te schelden (Come on, cocksuckers!), al zijn schoten dodelijk zijn, en het vellen van vijanden hem extra levensenergie schenkt. Kan het suffer? Jazeker, blijkt uit de volgende tien minuten gameplay waarin Tony door gangen rent en telkens om de hoek wordt opgewacht door een schietende vijand, zoals gebruikelijk in het actiefilmripoffspellengenre.
Als Scarface-fan lopen dan al lang de tranen over je wangen. En niet van ontroering.

TWEE WEGEN

Een filmpje laat zien hoe Tony zich terugtrekt op een tropisch eiland, om een paar jaar later terug te keren naar Miami. Vol testosteron, klaar om zijn oude koninkrijk weer op te eisen.
Op dat moment ontpopt de game zich als een game in het Free Roaming-genre, en kunnen twee wegen worden ingeslagen: je kunt enerzijds gaan waar je wilt om willekeurige mensen uit auto's te trekken en passanten omver te rijden, resulterend in een spelervaring a la GTA.
Of je kiest ervoor trouw de opdrachtjes uit te voeren; dan word je van hot naar her gestuurd om hier eens een praatje te maken en daar eens een doos op te halen, gaap, een beetje als in de wandelvierdaagse-simulator Shenmue, maar dan met een auto.

MONOPOLY

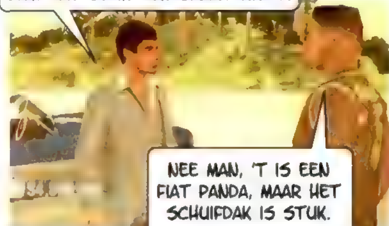
Goed, een vette onvoldoende dus, een game die we maar beter snel kunnen vergeten.
Nee nee, zo snel mag deze game niet beoordeeld worden. Want onder het bekraste uiterlijk gaat zowaar een behoorlijk sterke en vaak zelfs bijzonder vermakelijke game verscholen. Het kost het nodige doorzettingsvermogen, net als bij de avondvierdaagse, maar je inzet wordt na een uurtje bikkelen beloond. Want dan heeft Scarface zich ontpopt tot een episch uitgewerkte kruising tussen GTA en het klassieke bordspel Monopoly, iets wat je maanden blijft spelen zonder je te hoeven vervelen.

OVERZICHTSKAART

Het is het veiligst om als een gentleman zaken te doen en drugsdealers niet meteen na een geslaagde deal te killen om je geld terug te pakken, maar af en toe kan het geen kwaad. Het verdiende geld investeer je in sigarenwinkeltjes, bioscopen en kroegen, en op een fraaie overzichtskaart kun je precies zien hoeveel procent van een wijk je op die manier in bezit hebt gekregen.
Uiteindelijk zul je altijd toch nog even het wapentuig uit de kofferbak moeten halen om de laatste gangs van jouw straten te vegen, en dan is het prettig dat het richten en schieten uitstekend werkt.

PRULLARIA

De mix van bedrijfsleidertje spelen en bruut geweld is aangekleed als een Scarface-film, en daarbij is hier en daar wel iets mis gegaan. De 'gesprekken' die je met passanten kunt voeren staan bijvoorbeeld bijna altijd haaks op de situatie, vaak op het genante af.
Maar goed, dat is een aspect dat je gemakkelijk kunt negeren, en qua muziek, verhaalontwikkeling, sfeer en besturing slaat de ontwikkelaar meestal wel de spijker op z'n kop.
Daarbij is zichtbaar veel zorg besteed aan de detaillering van de behoorlijk forse buitenwereld, en kun je zonder laadtijden of haperingen flink wat gebouwen binnenwandelen die eveneens overtuigend zijn ingericht.
De mogelijkheid om je drugsgeld te investeren in 'Exotics' als nieuwe wagens, handlangers, wapens, boten en prullaria om je landhuis mee in te richten, geeft de game een typische Tony-swing.



HE LOSER. AAN JE HAAR KAN IK ZIEN DAT JE IN EEN SMART RIJDT.
NEE MAN, 'T IS EEN FIAT PANDA, MAAR HET SCHUIFDAK IS STUK.

CONCLUSIE

Er is veel mis met deze game, maar merkwaardig genoeg concentreren de missers zich vooral in het eerste uur dat je ermee aan de slag gaat. Vervolgens kun je nog een uur of vijftig genieten van een brute en redelijk gevarieerde mix tussen GTA en Monopoly.


JURJEN

SCORE **65**

Als je twee uit per [illegible] avond speelt, heb je na een maand [illegible] vijftig procent van de wereld in bezit.

PLAYSTATION 2 / XBOX / PC
RADICAL / VIVENDI
1 SPELER
OKTOBER / [illegible]

18+

HALEN ALS:

- Je het sfeertje van Scarface wel eens in een videogame wilt beleven.
- Je niet zo'n [illegible] [illegible] variatie op de film al beschouwd als heiligschennis.
- Je nog geen geld hebt voor een nieuwe console [illegible] het geld bezit maar je [illegible] console nog [illegible]

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS =



METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER SUBSISTENCE

JEROEN BEVRIJDT EEN RUBBEREN EENDJE

POWER UNLIMITED GOLD

"SNAKE EATER SUBSISTENCE WEET HET ORIGINEEL AANZIENLIJK TE VERBETEREN."

Alleen Jeroen is Metal Gear nerd genoeg om het codec melodietje op zijn mobieltje te hebben. De aangewezen man dus om zich op twee Metal Gear avonturen tegelijk te storten.

Konami heeft er een handje van om Metal Gear avonturen een beetje uit te melken. Na Metal Gear Solid voor de PlayStation verscheen er een add-on disc met extra missies (MGS: Special Missions) en kreeg Metal Gear Solid 2 ook een heruitgave onder de noemer Substance.
Metal Gear Solid 3: Snake Eater Subsistence is ook een heruitgave, maar wel een met een aantal vernieuwingen die de moeite waard zijn om eens nader te bekijken.

CAMERASTANDPUNT

Allereerst heeft Snake Eater Subsistence een nieuw camerasysteem. De camera zweeft niet langer boven het hoofd van Snake maar is achter de sluipheld gepositioneerd. Bovendien heb je als speler de controle over die camera zoals je dat gewend bent in veel hedendaagse third-person shooters. Door dit nieuwe camerastandpunt heb je iets meer overzicht over het gebied.
Overigens kun je altijd met één druk op de knop, overstappen naar de oldskool camera.

METAL GEAR ONLINE

De belangrijkste vernieuwing (en misschien wel de reden waarom je dit derde deel (opnieuw?) aan zou schaffen) is echter de online mode.
Er zijn drie verschillende speelstanden aanwezig, verdeeld over twaalf verschillende maps, waar je met een maximum van acht spelers op los kunt gaan.
Er is een Sneaking Mission, waarin één speler de rol van Snake aanneemt en de overige zeven in de huid van soldaten kruipen. De speler die Snake bestuurt, dient een aantal microfilms te stelen en deze naar vaststaande plaatsen te brengen terwijl de overige spelers Snake uit moeten zien te schakelen. Dit lijkt een ongelijke strijd, maar de held heeft een extra troef in handen en dat is camouflage. Als hij zich namelijk goed schuilhoudt, wordt hij nagenoeg onzichtbaar voor de tegenstanders en de mogelijkheid tot stealth camouflage maakt hem zelfs, zolang hij geen wapens draagt, geheel onzichtbaar. Andere modes zijn Capture the Frog, waarin twee teams hun best doen om een 'Kerotan' te stelen, naar hun schuilplaats te brengen en hem daar te verdedigen. De laatste modus is een reddingsmissie, waarin je een rubberen eendje (jaja, Kojima heeft humor) moet zien te bevrijden uit de handen van de tegenstanders.
In al die missies kun je kiezen of je in de huid van de Gru-, Ocelot- of KGB groep kruipt. De beste spelers kunnen ook nog eens in de schoenen stappen van Ocelot zelf of Raikov, erg tof natuurlijk.

OH NEE, LAAT IK WEER ALLES LOPEN.

HAHA, IK HOU 'T MAKKELIJK TWEE HELE DAGEN OP. TJA, JE HEBT ALTIJD BLAAS BOVEN BLAAS.

DACHT IK 'T NIET, HET IS EEN SPIONNE. DAT IS HELEMAAL GEEN TAMPON DIE ZE DAAR INBRENGT!

VERDORIE WAT TREKT DIE KOU OP. DIT IS DE LAATSTE KEER DAT IK EEN SLIPJE ZONDER KRUIS DRAAG.

CONCLUSIE

Snake Eater Subsistence weet het origineel aanzienlijk te verbeteren, waarbij het online segment natuurlijk de belangrijkste vernieuwing is.



JEROEN

SCORE 92

Na een uurtje of acht heb je de game wel uitgespeeld en kun je aan de online mode beginnen.

PS2
KONAMI
1-8 SPELERS
OUT NOW

18+





METAL GEAR SOLID DIGITAL GRAPHIC NOVEL

Digital Graphic Novel is geen game maar een digitale strip, en vertelt (letterlijk) het verhaal van Solid Snake tijdens zijn avonturen op Shadow Moses. Wat je voorgeschoteld krijgt als je het 'verhaal' opstart, zijn prachtig gestileerde schetsen en andersoortig artwork, inclusief bijbehorende geluidseffecten.
De beelden mogen dan wel uit penseelstreken of potloodlijnen bestaan, echt statisch ogen ze niet. De camera zoomt in en zo nu en dan valt er daadwerkelijk beweging te bespeuren, terwijl geluid en tekst het geheel ondersteunen.
Hoewel er wel wat zaken zijn toegevoegd om van Digital Graphic Novel toch iets speelbaars te maken, is het vooral een strip in beweging... met de meest schitterende beelden die ik tot op heden heb gezien.
Ben je net als ik een Metal Gear nerd of comic geek dan moet je dit toch echt effe checken.







PRO EVOLU SOCCER 6

MAARTEN EN J.J. AAN DE BAL

Nog voordat de disc van Pro Evolution Soccer 6 de deurmat raakte, waren J.J. en Maarten er al om aan het bekvechten. J.J. bulderde; "Ik deed 'm vorig jaar, dus hij is voor mij!" Waarop Maarten brutaal antwoordde: "Klopt! En nog steeds kun je er geen reet van!" Dit ging door totdat Ed er een einde aan maakte: "Weet je wat? Jullie gaan die game maar lekker samen doen!"

HÉ, RUSTIG AAN MAAT. ONZE VOORZITTERS HEBBEN DE UITSLAG AL LANG GEREGELD...

HÉ MAN GEFELICITEERD, HOE OUD BEN JE GEWORDEN?

OH NEE, M'N SCHOONMOEDER ZIT OP DE TRIBUNE!

SHIT, DE MIJNE OOK!

Je kunt lullen tot je een ons weegt, maar voor de gamende voetballiefhebber is het belangrijkste vraagstuk van elk jaar toch weer welke footie zich de beste van het seizoen mag noemen. Vorige maand werd FIFA 07 rijkelijk beloond met een 88. Nu ligt Pro Evo 6 op de weegschaal en zal duidelijk worden welke van de twee zich dit jaar de koning van de groene mat mag noemen.

MOEILIJKER

Als er een nieuwe PES op de redactie binnenkomt, wil eigenlijk iedereen wel even proeven van het Konami snoepje, zo ook Jeroen. Al snel viel op dat we alledrie tegen hetzelfde probleem opliepen: scoren. Het maken van een doelpunt is namelijk een stuk moeilijker geworden. Dat komt onder andere door de keepers die hun werk goed doen, maar vooral door het schieten dat weer een tikkie lastiger is geworden en van veel zaken afhankelijk is; namelijk de ruimte, je timing, het richten en natuurlijk het allerbelangrijkste: het gevoel.
Niet alleen het schieten is de schuldige, ook de A.I. is flink opgeschroefd. Dat brullen we elk jaar misschien wel, maar het is wel zo. Echt, die gasten maken aanvallen waar Louis van Gaal in de hoogtijdagen van Ajax een hard plassertje van had gekregen. Verdedigend staan de CPU's ook hun mannetje waardoor je

LEVE DE SNEL GENOMEN VRIJE TRAP

Soms zie je een vernieuwing in een game en denk je 'waarom heeft niemand daar eerder aan gedacht?'
Dat hadden we ook toen we voor het eerst geconfronteerd werden met de mogelijkheid om een vrije trap snel te nemen. J.J. schoffelde (met Puyol) Henry van Maarten's Arsenal hard onderuit en opeens verscheen daar onder in beeld 'take freekick fast' L1 + R1. Maarten liet de wijsvingertjes werken en hop: Van Persie tikte de vrije trap razendsnel naar Adebayor, die ernstig vrij stond: 1-0 voor Arsenal. Namens J.J. en Barca: Konami bedankt!

HALEN ALS:

- Je de uitdaging zoekt die je in FIFA 07 kwijt bent.
- Je de beste footie van seizoen 06-07 in je collectie wilt hebben.
- Je hem nog niet hebt...

HOE MOEILIJK KAN VOETBAL ZIJN?

Voetbal kan een behoorlijk lastig spelletje zijn, laat dat maar aan die knakkers van Konami over. Want potjandorie wat hadden we moeite met de drie sterren mode. We wonnen wel, maar een lekkere 4-0 zat er niet bij. De vier en vijf sterren mode hebben we nog maar niet aangeraakt.
Wat maakt Pro Evo 6 nu zo moeilijk (en in onze ogen duidelijk moeilijker dan deel 5!):
*De bal afpakken is behoorlijk lastig. Er tegen aan lopen betekent bal los, maar dan moet je hem dus nog aan je voet zien te krijgen.
*A.I. CPU's is (nog) verder opgekrikt.
*De keeper is van kaliber Van der Sar meets Buffon. Oftewel, bijna onpasseerbaar.
*Je schot moet preciezer dan ooit zijn. De computer houdt rekening met alles. Hoogte van de bal, snelheid van je spurt, positie van je speler etc.
*Instellingen veranderen is een must, de elftallen staan standaard in ietwat matte opstellingen op het veld.


In welk kruis zou je schieten?





UTION

„DE SNELHEID IS WEER OPGEKRIKT EN DE DIEPTEPASS IS WEER EEN IJZERSTERK WAPEN GEWORDEN."





PRO EVOLUTION SOCCER 6 =



harder aan de bak moet dan je gewend bent. De verdedigers zitten er strak op, en de aanvallers nemen daar een voorbeeld aan.
Een korte uittrap van de keeper betekent een aanval opbouwen, maar jongens wat is dat soms moeilijk! Het balletje rond laten gaan is een opgave en dient met precisie en gevoel gedaan te worden.

VLEUGELSPEL

Omdat de geleidelijke opbouw dus moeilijker is geworden, ga ja al snel via de flanken spelen want daar krijg je de ruimte en minder weerstand van je directe tegenstander, en kun je lekker aan de dribbel met die lederen knikker. Beheers je dat een beetje, dan kun je ook op het middenveld soms een rush maken. Iets wat in PES 5 ondenkbaar was. Enfin, vanaf de flanken geef je die bal een hoge voorzet, maar ook dan zul je merken dat je dit echt moet uitkienen wil je de bal op de gewenste plek krijgen.
Vervolgens moet je precies goed koppen, wat er overigens stukken realistischer en beter geanimeerd uitziet dan in vorige delen.
Mis je de bal en werkt een verdediger 'm weg? Dan nog is de kans niet voorbij. Door het vernieuwde schietsysteem, kún je de bal beter volleren dan ooit tevoren. Maar je raadt het al, ook deze actie vraagt richting, timing en gevoel.

VECHTEN OM DE BAL

Het duelleren heeft een behoorlijke twist gekregen. Er ontstaan nu echt duels zoals je die op het voetbalveld ziet. Als je als verdediger op kruisje aan het bashen bent, betekent dit niet dat je de bal automatisch in bezit krijgt. Nee, je moet timen (alweer) en dan druk je op kruisje. Echter, dan tik je de bal slechts voor de voeten van de tegenstander weg. Vervolgens moet je hem ook nog in bezit en onder controle krijgen, maar dat wil de man die de bal kwijt is ook!
Kortom: het is vechten en dat gaat gepaard met de nodige ellebogen, botsingen en bodychecks. Dit alles levert realistische, fysieke battles en heerlijke animaties op, waarbij er regelmatig een derde hond met het been... eh, de bal vandoor gaat.

SNELLER

Pro Evo 4 was snel en als je tegen Arsenal speelde met die watervlugge Henry zul je dat ongetwijfeld gemerkt hebben. Twee dieptepassen door het hart van de verdediging en de bal lag al in het netje.
In PES 5 werd de snelheid omlaag gehaald. Meer realisme en een betere A.I. kwamen ervoor in de plaats.
Het goede nieuws van PES 6: de snelheid is weer opgekrikt en de dieptepass is weer een ijzersterk wapen geworden.

CONCLUSIE

Ondanks een hele goede FIFA 07, is en blijft Pro Evolution Soccer koning voetbal.



J.J. & MAARTEN

SCORE 94

PES 6 kun je natuurlijk zovaak en zolang spelen als je zelf wilt, maar om 'm te masteren moet je er sowieso veel tijd in steken.

PS2 / PC / XBOX 360 / PSP / PC
KONAMI
AANTAL SPELERS: 1 - 8
OUT NOW

3+

FIFA 07 VS PRO EVO 6

EN DAN NU HET ANTWOORD OP DE VRAAG. WELKE FOOTIE IS BETER: FIFA 07 OF PRO EVO 6?

MAARTEN: Ik ga voor Pro Evolution Soccer 6. Eigenlijk doet EA met FIFA 07 alles goed en misschien wel beter dan Konami met Pro Evo, behalve de gameplay. En dat is toch wel het belangrijkste voor een footie. Daar komt bij dat de singleplayer van PES nog een uitdaging voor mij is. Dat kan ik niet zeggen van FIFA 07 waar ik op wereldklasse niveau met ADO Den Haag, Manchester United van de mat veeg.

J.J.: Dan moet ik toch weer PES 6 noemen, alhoewel ik me er niet langer voor 'schaam' om FIFA 07 te spelen. Ik heb die game nu al vaak in de multiplay gespeeld en dan haal ik er bijna net zoveel voldoening uit als bij de nieuwe Pro Evo.
EA heeft echter een fikse steek laten vallen bij de moeilijkheidsgraad. Ik speel graag een competitie met PSV, en bij FIFA 07 won ik meteen in de moeilijkste mode. Terwijl ik in Pro Evo 6 op drie sterren het gevoel had het veld met Dwarsspleetse Boys 11 te betreden. Plus het feit dat de mannen achter Pro Evo 6 toch net iets meer van de finesses van het voetbal begrijpen. Maar als iemand op Gameplay een potje FIFA 07 wil spelen... ik ben je man.

JEROEN: Ik ben al PES fanaat sinds het PSone tijdperk, het antwoord lijkt me dan ook duidelijk. Alleen vind ik PES 6 juist een tikkeltje makkelijker dan PES 5, dat komt in mijn ogen doordat er nu meer gedribbeld kan worden.
Verder ben ik erg te spreken over de uitgebreide Master League met z'n vele opties en al die oude bekende spelers die weer terug zijn. Het is toch best wel weer leuk om met Jarit een vrije trap te mogen nemen net buiten de zestien, de bal in de bovenhoek te krullen en zo nipt met 1-0 te winnen van een team dat op papier veel sterker is.

ZUIGT ER OOK WAT BIJ PES?

Zelfs Pro Evo is niet perfect, maar je moet wel goed zoeken naar de missertjes.

- Topspelers als Henry, Eto'o, Ronaldinho en Ronaldo hebben ingebouwde turbo en dynamiet in de schoenen. Terwijl de linksbuiten van Manchester City (Marcus Beasley) in het echt harder loopt, maar in de game een slak is.
- De voordeelregel wordt te weinig gehanteerd.
- Keepers gooien of schieten te traag uit en hun uitgooi en uittrap is veel te kort. Gomez slingert in het echt de bal nota bene dik over de middenlijn.
- De keeper wint altijd het duel bij een verdwaalde hoge bal. Terwijl hij, als ie buiten z'n hok is, best een beetje gebeukt zou mogen worden.
- Spelers- en clubnamen die niet kloppen. Kom op Konami, dat is zo 90's.



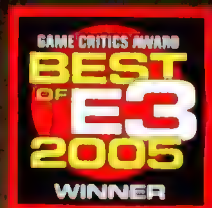
Na een kopbal rookt het hoofd van Koller nog altijd even na.

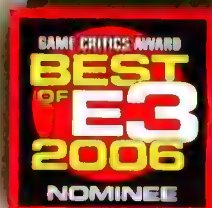
COMPANY of HEROES™

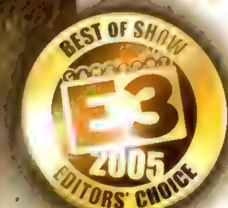
SOLDIERS WILL FIGHT FOR YOU,
HEROES WILL DIE FOR YOU.

IN STORES AUTUMN 2006





















CAESAR IV

JAN BOUWT ROME NA

"CAESAR IV SPELEN IS HARD WERKEN."

Caesar IV is feitelijk een betere game dan CivCity: Rome maar toch scoort de game lager. Zoiets kan alleen Jan rechtpraten...

Een beetje PC gamer zal het niet zijn ontgaan dat het thema Rome momenteel floreert. Recentelijk heb ik in de PU al CivCity: Rome en Glory of the Roman Empire besproken, maar ik wist dat er nog een toetje aan zat te komen. De Caesar serie is, samen met SimCity, de oervader van de city building games en een van mijn favorieten. Toch kostte het me de nodige moeite om lekker in de game te komen, en dat was niet omdat het thema me niet meer aansprak maar omdat deze game ronduit bikkelen is.

CAESAR IV =



BAKKEN MET GELD

De Caesar games waren altijd al lastig maar voor het vierde deel moet je van zeer goede huize komen om succesvol te zijn.
Ook deze keer dien je je burgers tevreden te houden, waarbij er onderscheid is tussen de werkende klasse, de middenklasse en de elite, en allemaal hebben ze een rol in het grotere geheel. Tijdens het spelen had ik met name moeite met dat grotere geheel en had ik vaak 't idee een beetje achter de feiten aan te lopen.
Het grootste probleem zijn de belastingen. Je kunt niet jarenlang torenhoge bedragen eisen want dan dreigt opstand, maar je hebt echt bakken met geld nodig om alles in goede banen te leiden. Hier lijkt de balans een beetje zoek.

BIJBENEN

Ceasar IV spelen is hard werken. Klik je bijvoorbeeld de Senaat Advieslijst aan, dan krijg je me toch een bak commentaar over je heen.... dit doe je niet goed, dat heb je slecht voor elkaar, je moet meer aan infrastructuur werken, je handel kan beter etc. etc.
Klik, klik, bouw, bouw, research, research om alles op orde te krijgen en net als je denkt in rustiger vaarwater te komen, staat er een afgezant van Caesar op de stoep die eist dat je even wat manschappen richting Rome stuurt. Op zich leuk al die zelfwerkzaamheid maar weet dus dat je fors aan de bak moet om alles bij te benen.

LIEFHEBBER?

Er zit zelfs een snuifje RTS in deze game, en dat is een stuk beter uitgewerkt dan in soortgelijke city building games die het er meestal met de haren bijslepen. Het is tegelijkertijd wel weer een extra facet dat je aandacht vraagt.
Caesar IV is dan ook extreem moeilijk/uitdagend en daar staat de franchise ook bekend om. Liefhebbers van deze langlopende serie worden dus op hun wenken bediend. Misschien ben ik alleen een beetje liefhebber af? ✪

KLAAR MET ROME?

Ik moet zeggen dat de timing van de op Rome georiënteerde games echt briljant is... maar niet heus. Binnen een paar maanden tijd drie city builder games in het oude Rome uitbrengen, hoe verzin je het. Wellicht had ik Caesar IV een warmer hart toegedragen als dit de eerste uit de reeks was geweest.
Ontwikkelaar Deep Red Games van Heart of the Empire: Rome (zie screen), je raadt het al, een empire building game in het oude Rome, was alvast zo slim haar game uit te stellen naar 2007.



HALEN ALS:

- Je Glory of the Roman Empire maar matigjes vond.
- CivCity: Rome het ook niet helemaal voor je deed.
- Je altijd al wist dat er een meesterlijke, stedelijke planner in je huisde.



GODDELIJK TINTJE

Het vereren van Goden speelde in de Romeinse tijd een grote rol. De makers hebben dit ook in de game verwerkt. Zo dien je tempels voor Cerus, de Godin van de landbouw neer te zetten om je boeren beter te laten werken (ergo: meer graan). En als je geen standbeeld van Jupiter neerzet, wordt deze God pissig en zal hij je vroeg of laat gaan bestoken met bliksemschichten.




Ze hebben in ieder geval een goede firewall.

CONCLUSIE

Caesar IV is net een lauwerkransblaadje te veel voor me. De game verdient lof voor zijn uitdaging, diversiteit, complexiteit en details maar is voor mij uiteindelijk gewoon te moeilijk.


JAN

SCORE **78**

Na drie avonden hield ik het voor gezien, maar je kunt hier maanden mee toe. Zorg wel dat je genoeg aspirientjes bij de hand hebt.

CAESAR IV
PC
TILTED MILL ENTERTAINMENT/
VIVENDI GAMES
1 – 2 SPELERS
OUT NOW

12+

BATTLEFIELD

„DE WAPENS ZIJN VET EN DE GAMEPLAY IS VERTROUWD EN OPWINDEND TEGELIJK."

Door Wikuk:



Dat het niet goed gaat met het klimaat, is iets waar onze Jan als aanstaande vader zich 's nachts wel eens zorgen over maakt terwijl hij naar het plafond staart. Maar als dit thema een aangenaam virtueel schietfestijn oplevert, dan verdwijnen die zorgen als sneeuw voor de zon...



BATTLEFIELD 2142 =



BF 2142 wordt door DICE (en EA) voorgesteld als een compleet nieuwe game. Cynici echter hebben het over een uiterlijke make-over met een paar nieuwe wapens.
Beide partijen hebben een beetje gelijk. Je zou ook kunnen zeggen dat beide partijen ongelijk hebben.
Hoe dan ook, tijdens mijn bezoek aan EA's The Show twee maanden terug, had ik behoorlijk zin gekregen in BF 2142. Dus wel/geen volledige nieuwe game... het kon me even geen snars schelen. Ik had de reviewcode van BF 2142 binnen en was een gelukkig mens.

SOEPELER

Inmiddels zijn we een paar dagen verder, en ik ben nog steeds erg gelukkig. Misschien ligt het aan mijn nieuwe PC, maar de game lijkt soepeler te lopen dan tijdens de release van BF 2. Ook nu nog steeds de typische BF hick-ups en af en toe rare vertragingen, maar verder verlopen de speelsessies lekker vlotjes.
Ik heb me inmiddels ook neergelegd bij die ietwat grauwe levels die spelen in Europa. De andere maps zijn geler en zanderig, en zijn onderdeel van het Afrikaanse oorlogstheater, zoals dat zo mooi heet.

IJSTIJD

Er is een nieuwe ijstijd aangebroken en de laatste stukken land waar je voor knokt - hetzij als Europese Unie, hetzij als PAC (Pan Asian Coalition) - zijn dichtbevolkt. Er wordt geschoten, er wordt gevloekt, er vliegen soldaten door het beeld en er vinden ontploffingen plaats.
Ik merk al snel dat er kwistig wordt gecloacked (je ziet tegenstanders voor 90% niet, behalve als ze hun wapens afvuren) er zijn magnetische mijnen en er wordt gebruikt gemaakt van drones; vliegende robots die voor extra vuurkracht zorgen.

TITAAN KLEEF AAN

De meeste aandacht gaat uit naar de Titan mode en die is dan ook bijzonder leuk, vooral omdat ie zich afspeelt in verschillende fasen. De maps van deze mode zijn behoorlijk groot en hebben meestal zo' n vijf à zes missile silo's; dit zijn vervangers van de bekende BF capture points. Hier lanceer je raketten richting de zwevende Titan, het oorlogsvliegtuig, hoog in de lucht, om diens schild uit te schakelen. Het is dus heel belangrijk dat je zoveel mogelijk van deze silo's bezet, want alleen dan kun je de Titan van de tegenpartij bestoken. Het resultaat is dan ook dat de meeste en langste gevechten plaatsvinden met deze silo's als inzet.
Is het gelukt een silo te veroveren, dan hop je in een APC, die pods heeft die de speler zelf lanceert richting Titan (heel vet!). Eenmaal aan boord, verandert de gameplay naar nauwe corridor shootouts, bijna straatgevechten zo je wilt, waarna je uiteindelijk met je team doordringt tot het centrum van de Titan om de reactor te vernietigen.
Vervolgens is het sprinten voor je leven en maken dat je wegkomt. Als je genoeg tijd hebt, kun je nog net omkijken om te zien

2142

JAN ONTMOET OUDE LIEFDE

HET BATTLEFIELD GEVOEL

Mensen vragen mij wel eens: "Wat is er nu zo leuk aan Battlefield?" en dan zeg ik altijd: "ga het spelen".
Vervolgens haken velen af vanwege de hoeveelheid patches die ze moeten downloaden en de zware grafische eisen die het spel stelt, maar de mensen die daarna toch blijven hangen, die raken hooked.
Ik kan er niet precies mijn vinger op leggen, maar het is een soort gevoel. Het Battlefield gevoel.
Ik had dat ook met Delta Force (zie screen). Vooral die eerste delen heb ik helemaal kapot gespeeld online. Ik was een meester-sniper en wist feilloos een vierkante pixel van een potentieel doelwit op duizenden meters afstand te spotten. Totdat ik echt misselijk werd van die lelijke graphics en overstapte op Unreal Tournament en later Battlefield.
Ik heb Counter-Strike gespeeld maar ik kan daar het geduld niet meer voor opbrengen, vooral omdat je meteen een ronde moet wachten als je één misstap maakt.
Ik heb Joint Operations gespeeld – een potentiële BF killer – maar die game had het ook niet voor mij. En zeg nu zelf, wie speelt dat spel nog?
En dus kom ik iedere keer weer terug bij Battlefield. De wapens, de voertuigen, de balans, de maps... alle onderdelen grijpen in die games in elkaar. Tja, Battlefield, oude liefde roest nu eenmaal niet...





Da's vast een Belgische soldaat. Wie gaat er anders als een idioot staan knallen en tegelijk op z'n tenen lopen om niet gehoord te worden...

DE KLASSEN

BF 2142 beperkt zich tot vier klassen. Ik neem ze even met je door.
[illegible] een combinatie tussen een Special-Ops en een Sniper en daardoor online erg geliefd. Sterk in de aanval op afstand tegen infanterie.
[illegible] Anti-Tank en Combat Engineer, deze kan voertuigen repareren en vijandelijke voertuigen tot schroot blazen.
[illegible] Combinatie van een Assault en een Medic. Je kunt een Medic kit unlocken zodat je ook je bloedende wapenbroeders bij kunt staan in het heetst van de strijd. Dit is de meest allround klasse van de vier.
[illegible] Traditionele ondersteunende rol die onder andere automatische defense turrets neer kan zetten.



BATTLEFIELD BÈTA

Ook voor BF 2142 is een [illegible] 75.000 gamers aan hebben meegewerkt (niet allemaal tegelijkertijd uiteraard). Het stoeien met de bèta en de resultaten van de gebruikers, hebben uiteindelijk tot meer dan 1000 fixes geleid. Dat is nog eens resultaat...

HALEN ALS:

- Je een triggerhappy teamspeler bent.
- Je iedere map van BF 2 inmiddels blind kan uittekenen op een koffiefiltertje, add-ons incluis.
- Je wilt kijken hoe up-to-date je PC is, want als je BF 2142 met alle grafische toeters en bellen aankan, dan...



Net toen oma Jansen bingo riep, werd het buurthuis getrakteerd op een voltreffer.



Door MasterM: Weledele Walker, bij deze tijd ben ik dood, na het vullen uwer aars met lood.

hoe het enorme gevaarte in stukken naar beneden stort.

NATUURLIJK

Natuurlijk heb ik met Battlefield 2142 een fantastische tijd gehad; de wapens zijn immers vet en de gameplay is vertrouwd en opwindend tegelijk.
Toch moeten we niet gaan doen alsof we hier met een volledig nieuwe game te maken hebben. Het is te uitgebreid om het een verkapte add-on te noemen, maar het is allerminst een Battlefield 3.
Dat de game wreed is, is echter een spijkerhard feit, en dat is uiteindelijk wat telt. ✪



Door Marc: Waarom werkt mijn uitklapbare JSF-rugzak nou weer niet?

CONCLUSIE

[illegible]

JAN

SCORE 84

Ik ken mezelf, dus zit ik de komende maanden zeker iedere avond een uurtje te spelen. Of twee uurtjes, of drie, of...

DICE / ELECTRONIC ARTS
1-64 SPELERS
OUT NOW

16+



F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Na het uitspelen van F.E.A.R. sliep Jan lange tijd met het bedlampje aan. En net nu hij weer een beetje van de schrik bekomen was, besluipt de zwartharige Alma hem opnieuw. Jijks!

NEE! DAT IS DE STEKKER VAN HET TOSTI-APPARAAT NIET!

F.E.A.R. was een fantastische mix tussen brute shootouts en horror met Japanse invloeden en... een duidelijk open einde. Het was dus niet de vraag óf er een add-on zou verschijnen, alleen wanneer. En terwijl Time[illegible] onder supervisie van Monolith aan de add-on Extraction Point werkte, is Monolith zelf bezig met het afronden van het originele F.E.A.R. voor Xbox 360 en PlayStation 3, én in het geniep (hoewel, als het in de PU staat is het natuurlijk geen geheim meer) alweer druk met F.E.A.R. 2. Dus aan virtuele angst geen gebrek de komende tijd.

ZO, DAAR KUNNEN DIE RAINBOW SIX GASTEN NOG EEN PUNTJE AAN ZUIGEN!

HALEN ALS:

- Je al tijden hunkerde naar meer volvette F.E.A.R. actie.
- Je nu wèl een PC hebt die F.E.A.R. kan draaien.
- Je het liefst games in het donker speelt.

SLOWMOTION

De add-on pakt de boel weer op waar het origineel zo plotseling ophield. Alma is weer lekker bezig en de kloonsoldaten hebben een nieuwe leider. Feitelijk ga je dus gewoon weer verder waar je gebleven bent: uitdagende gevechten met de bad-ass motherfuckers enerzijds en je af en toe volledige het apelazarus schrikken tijdens de horrormomenten.

Meer dan ooit heb je de waanzinnige slowmotion momenten nodig om de shootouts tot een goed einde te brengen.

GANGETJE, GANGETJE

Er zijn nieuwe wapens, maar dat zijn hoofdzakelijk variaties op bestaande. Daarnaast liggen bekende en nieuwe vijanden je het vuur aan de schenen; zoals de shadow soldiers, een soort varianten van de ninja vijanden uit het origineel.

Wel zijn de levels meer gangetje, gangetje dan toen Monolith zelf aan het roer stond. Dat is jammer, want juist de verschillende routes in combi met de verbluffende A.I. van de vijanden maakten F.E.A.R. zo sterk. De A.I. is gelukkig nog steeds top notch en misschien wel de beste tot op heden in een shooter.

CONCLUSIE

F.E.A.R. Extraction Point is meer van hetzelfde. Maar voor de tweede keer seks met een superlekkere vrouw sla je toch ook niet af?


JAN

SCORE **80**

[illegible] naam angstaanjagende tr[illegible]

TIMEGATE STUDIOS/ MONOLITH/ SIERRA/ VIVENDI GAMES
PC
1 – 16 SPELERS
OUT NOW

18+



PSP

RIDGE RACER 2

Je komt Jeroen steeds vaker tegen in bus of trein met de PSP in zijn handjes geklemd, ritmisch schuddend met z'n hoofd alsof hij naar hippe deuntjes luistert, terwijl zijn duimen over de PSP dansen.

Door: se7enEleven: Gelukkig heeft hij altijd z'n flesje Maggi bij de hand voor zulke flauwe bochten.

Sinds de lancering van de PSP speel ik Ridge Racer met grote regelmaat. Gewoon [illegible] oordopjes in en genieten van die heerlijk hippe Racer muziek terwijl ik mijn wagen over het [illegible] asfalt stuur.

Ridge Racer heeft iets zorgeloos; overdag is het altijd mooi weer met een plagerig zonnetje in je ogen als je de bocht om komt glijden, en 's nachts zie je de stad van een heel andere kant, met neonlichten die gekleurde lijntjes op je netvlies achterlaten als je langs de reclamezuilen scheurt.

En het gaat ook zo gemakkelijk, gewoon gas geven, gas loslaten, insturen en het gas er weer op; zo glijd je door bochten en bouw je de nitro's op, die je natuurlijk inzet op rechte stukken om voorbij je tegenstanders te blazen. Heerlijk.

Door: Joris: De beroemde Laarsspeldbocht moest genomen worden met 0 km/u.

MEER VAN HETZELFDE

De "[illegible]" Ridge Racer bevalt me dus nog [illegible] prima en het is mij dan ook een raadsel [illegible]om Bandai Namco nu gewoon hetzelfde spel nog een keer uitgeeft. Want hoewel de toevoeging van die 2 achter de titel doet vermoeden dat wij hier te maken heb ben met een nieuw deel van de serie, is Ridge Racer 2 echt geen compleet nieuw deel; het is in feite gewoon het eerste deel maar dan met wat extra tracks.

Die nieuwe tracks zijn weliswaar niet de enige verandering (er is ook een versus mode toegevoegd en [illegible]), maar het is niet genoeg om te verbloemen dat we hier te [illegible]

HALEN ALS:

- Je Ridge Racer fanaat bent.
- Je van heerlijk speelbare zorgeloze racers houdt.
- Ridge Racer 1 uitverkocht is.

[illegible]

DOWNLOAD

Liever had ik gezien dat Ridge Racer net als WipEout Pure een download service zou bezitten, waar je gratis nieuwe tracks en nieuwe voertuigen kunt downloaden. Dit verlengt de levensduur van de game aanzienlijk. Ik had zelfs wel wat geld voor dergelijke downloads neer willen tellen, maar ik ben toch echt niet zo gek om het volle pond neer te tellen voor een tweede deel zonder noemenswaardige veranderingen.

Toch is er vrijwel niets op de game aan te merken, het is nog steeds een van de [illegible]re Ridge Racer games tot op heden. Je moet alleen even voor jezelf bepalen of je deze update aan wilt schaffen, terwijl het origineel voor minder dan de helft in de bakken ligt.

CONCLUSIE

Weinig tot niet vernieuwend. Daarentegen heeft het ook niets aan speelbaarheid verloren. Het is vooral jammer dat er zo gemakzuchtig een tweede deel uitgepoept wordt.


JEROEN

SCORE **80**

Met drie moeilijkheidsgraden zal je toch zeker een aantal weken aan deze racer [illegible] zitten.

PSP
BANDAI NAMCO / SONY
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

3+



MARIO SLAM BASKETBALL

Jurjen is de laatste jaren niet meer zo geïnteresseerd in het werk van Square-Enix, maar dat verandert natuurlijk als Mario op het doosje staat.

Sinds 2003 botert het weer een beetje tussen de twee Japanse grootmachten Square en Nintendo, maar toch blijft het een verrassing dat Square(-Enix) weer eens met Mario aan de slag is gegaan, al was het maar omdat er geen RPG maar een basketbalspel rondom de veelzijdige snorremans [illegible]



Door: *Dutch Yoda*: Dit is een standje alleen al is een persoonlijk fout.

[illegible] eerst heeft elke speler zijn geheel eigen speelstijl en kunnen tussentijds tactieken worden gekozen!), maar persoonlijk vind ik het wel tijd dat er eens [illegible] gedaan wordt in een sport [illegible] loos vaak naar een game [illegible]

KRASSEN

Je verplaatst je spelers over het veld met de vierpuntsdruktoets terwijl je alle moves maakt door met de stylus over het touch screen te krassen.

Twee keer omhoog in de buurt van de basket levert bijvoorbeeld een superdunk op, en vervolgens kun je nog snel wat heen en weer krassen om je speler [illegible] boven de basket te laten maken voor extra muntjes. Dat levert wél het risico op dat een verdediger je er vandaan beukt en dan verdien je geen cent. Lukt het je wel te scoren dan verdien je geen twee maar twintig munten, plus alle muntjes die je onderweg verzamelde.

[illegible] tegen een geoefe[illegible]






Door: *FelixR*: Jongens, pas op! Dat is een spaghetti-fundamentalist.

DIKKE FUN

Square-Enix levert misschien wel de beste graphics en presentatie tot nu toe in een DS game. Het is allemaal heel goed te vergelijken met de grondige aanpak die Mario Kart DS van Nintendo heeft gekregen, en dat zegt nogal wat.

[illegible]

HALEN ALS:

- Je geen boer bent (wat de boer niet kent, dat vreet ie niet).
- Je best even wilt doorzetten als het allemaal niet vanzelfsprekend gaat.
- Je sowieso alles speelt waar Mario z'n kop op staat.

CONCLUSIE

B-ball met een twist, waanzinnig fraai gepresenteerd en na wat oefening ook gewoon erg leuk om te doen. Jammer dat er twee Game Cards nodig zijn om multiplayer-wedstrijden te kunnen spelen.

JURJEN

SCORE **70**

In een paar dagen heb je alle trofeeën en extra spelers wel verzameld. Als je DS-vriend ook een exemplaar bezit, blijft de game veel langer leuk.

NINTENDO DS
SQUARE-ENIX
NINTENDO
1 - 4 SPELERS
10 NOVEMBER 2006

3+

KILLZONE LIBERATION

POWER UNLIMITED GOLD

MAARTEN SMULT!

DEZE GAME IS EEN EN AL LEKKERNIJ!

Bij een trip voor de internationale pers denk je al snel aan een retourtje buitenland. Maar voor Killzone: Liberation kon Maarten gewoon in Nederland blijven! En het Amsterdamse Guerrilla laat zien dat niet alleen wat je van ver haalt, lekker is.

Het is inmiddels een bekend verschijnsel dat een succesvolle PlayStation 2 game wordt overgezet naar de PSP. Een trend die in de meeste gevallen leidt tot gemakzuchtige en voorspelbare games. [illegible]ig pakt Guerrilla het [illegible]tje anders aan.

TACTISCH

Het grootste verschil tussen Killzone: Liberation en Killzone voor de PS2 is dat eerstgenoemde geen first-person shooter is. Om de gameplay het best tot z'n recht te laten komen op de handheld heeft Guerrilla ervoor gekozen om het spel een top-down (third-person) view te geven.
Tegelijkertijd wordt is in Liberation het accent meer op de tactiek gelegd; dus in plaats van als een Rambo tekeer te gaan, dien je je acties te plannen en de eventuele gevolgen ervan goed in te schatten.

LIBERATION

Killzone: Liberation speelt zich twee maanden na de originele Killzone af. De Helghast ratten hebben nog steeds het zuidelijke gedeelte van Vecta in hun bezit. Foute boel dus, maar jij bent de aangewezen man om daar verandering in te brengen.
Je kruipt in de huid van Jan Templar (bekend van de eerste Killzone) en je zult belangrijke gijzelaars moeten bevrijden om vervolgens samen met de ISA de jacht op Helghast generaal Armin Metrac te openen... en 'm uiteindelijk koud te maken.

BUDDIES

Dat gaat natuurlijk niet zomaar. Het is een strijd vol actie en spanning die je langs vier hoofdstukken met elk vier missies voert. In totaal bestaat de singleplayer dus uit zestien opdrachten.
Het eerste hoofdstuk liep ik vrij vlotjes door en ik vreesde al voor een extreem korte speelduur, maar gelukkig bleek dat het na verloop van tijd allemaal een stuk lastiger wordt.
Het komt dan ook goed uit dat je niet alles solo hoeft op te knappen. Je krijgt namelijk hulp van buddies, zoals de oersterke Rico of de dodelijk Lugar (uit de originele PS2 versie).
Als je samen met zo'n buddy speelt, komt die view van boven goed tot z'n recht. Je kunt je maat namelijk heel snel en gemakkelijk opdrachten geven. Dat doe je door op het pijltje naar boven op de vierpuntsdruktoets te drukken. Er verschijnt dan een heel simpel menuutje. Met de pijl naar rechts of naar links geef je je buddy een opdracht en klaar ben je. Vervolgens hoor je: 'I got it!' of 'Yes Sir!' waarna je maatje een muur wegblaast en jij je tocht kunt voortzetten.

KILLZONE LIBERATION =







Kom op Dirk: schieten! Al is 't maar in z'n kuit.

MULTIPLAYER

Ben je uitgespeeld met de singleplayer, dan wachten er nog genoeg gamers om via de multiplayer afgeslacht te worden. Je kunt met z'n zessen draadloos tegen elkaar knallen in Deathmatch, Team Deathmatch, Assault en Capture the Flag.
Hou je niet zo van competitie, dan kun je er ook voor kiezen om gezamenlijk de verhaallijn door te lopen, en op het moeilijkste niveau is dat echt een kunst.

HALEN ALS:

- Je eindelijk weer eens een goede PSP game wilt scoren.
- Je nat werd van Killzone op de PS2.
- Je alles uit je PSP wilt halen.

IN GESPREK MET...

STEVEN TER HEIDE (PRODUCER) EN MATHIJS DE JONGE (DIRECTOR)

PU: Een logische vraag om mee te beginnen: waarom geen first-person shooter zoals Killzone op de PS2 was?
S&M: We wilden iets nieuws maken voor de PSP, en op het moment dat je de cameraview verandert, krijg je een compleet nieuwe game. Op het moment dat we de camera omhoog haalden, werkte alles een stuk beter; de A.I. is zichtbaarder en zo zijn er nog wel meer voordelen.
PU: Maar vonden jullie dat niet een groot risico? Jullie hadden toch ook een cheap-ass port van Killzone van de PS2 kunnen maken? En iedereen verwachtte in eerste instantie ook een FPS voor de PSP.
S&M: Klopt, maar deze handheld verdiende in onze ogen gewoon een nieuwe titel en daarom hebben we 'm speciaal voor de PSP gemaakt.
PU: Gaat Killzone 2 ook heel anders worden?
S&M: Daar gaan we het nog niet over hebben, maar je krijgt punten voor het proberen.
PU: Hèhè. Even over die multiplayer dan. Die speelde ik met vier andere gasten maar door het zicht van bovenaf mis ik de 'wie-staat-er-om-de-hoek' spanning die je bij een FPS wel hebt. Denk je niet dat mensen snel uitgekeken zijn op de multiplayer?
S&M: Nee, het is een heel ander spel. We hebben andere mechanics, andere wapens en zo is het een totaal andere beleving. En als je er eenmaal in zit, is het gewoon heel erg leuk om te spelen. Mensen uit ons team spelen zelfs in hun pauzes nog tegen elkaar!
PU: En dat blijft leuk?
S&M: Ja, hoewel de controls over het algemeen vrij makkelijk op te pakken zijn, kun je er ook echt goed in worden. Het is frustrerend, maar sommige gasten zijn er gewoon meesters in.
PU: Tot slot. Trots op jullie nieuwe product?
S&M: Trots én benieuwd. Het voelt nu een beetje aan alsof je je kind voor het eerst in het diepe laat zwemmen. Moeilijk om los te laten dus.

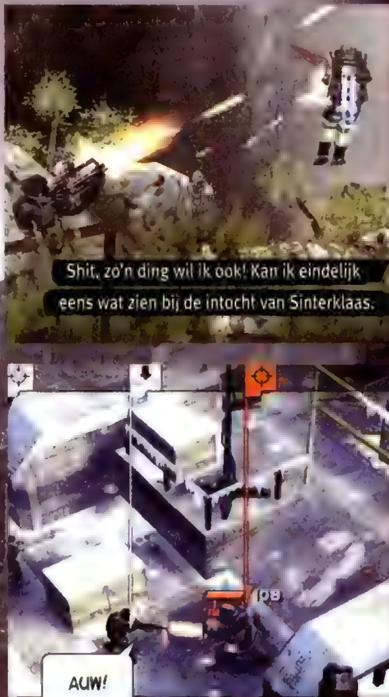


VOERTUIGEN

Niet bij elke missie krijg je hulp. Je bent ook regelmatig op jezelf aangewezen en juist die afwisseling werkt perfect.
In enkele delen heb je de beschikking over een tank, hovercraft of een jetpack. Gelukkig maar want in sommige situaties heb je gewoon niet genoeg aan je snipergun, een setje granaten of je machinegeweer.
Al rijdend (of dobberend) maak je korte metten met alles wat op je pad komt en de chaos is compleet. Vooral het spelen met die hovercraft ziet er ontzettend strak uit op dat kleine PSP schermpje. En die explosies... heerlijk!

IJSKOUD BIERTJE

Liberation is als een ijskoud biertje op een zinderende zomerdag. Je hebt 'm gewoon effe nodig. Precies zoals het PSP-aanbod een dikke game nodig had. En dik is ie; ik heb in ieder geval ontzettend genoten van dit meesterwerkje.
Killzone: Liberation ziet er bruut uit, het verhaal is vet, de muziek is tof en de sfeer is om van te smullen. Deze game is een en al lekkernij!



KILLZONE.COM

Wie Killzone op de PSP speelt, zal al snel een hechte band opbouwen met www.killzone.com. Zo worden hier bijvoorbeeld je achievements bijgehouden en kun je je stats met andere spelers vergelijken.
Maar nog belangrijker: in het eerste kwartaal van 2007 is er een infrastructuur pack te downloaden zodat je ook online kunt spelen. Dan kun je je skills pas echt meten!
En da's nog niet alles: in het tweede kwartaal van 2007 komt er namelijk een (downloadable) uitbreiding uit. Een heel nieuw hoofdstuk voor de singleplayer mode ligt er dan op je te wachten, en dat betekent dus vier gloednieuwe missies. We verwachten echter wel dat je hiervoor iets zult moeten dokken.



CONCLUSIE

De actie, de spanning, de sfeer, de afwisseling en de pracht van Killzone: Liberation maakt dit een van de vetste PSP games die ik tot nu toe gespeeld heb.


MAARTEN

SCORE 90

Je kunt 'm in twee dagen uitspelen.

KILLZONE: LIBERATION
PSP
SCEE / GUERRILLA
AANTAL SPELERS: 1 - 6
2 NOVEMBER

16+





GOTHIC 3

JAN HEULT MET ORCS

"DE LAADTIJDEN ZIJN MINIMAAL EN DE WERELD VOL LEVEN EN AVONTUUR."



Als er één titel is die aan Oblivion's stoelpoten kan zagen, is het Gothic 3 wel. Bovendien huisvest Gothic 3 hordes Orcs en dus was Jan er helemaal klaar voor.

Er is meer tussen hemel en aarde dan de MMORPG, beste lezers. Namelijk de singleplayer RPG! Je zou hem bijna zijn vergeten, ware het niet dat Oblivion eerder dit jaar het genre nieuw leven inblies. Gothic 3 gaat hetzelfde doen in een game die qua grootte aan Oblivion doet denken maar wel voor een andere benadering kiest.

MENSEN OP SPIES

Gothic 3 is een action-RPG die je speelt vanuit de derde persoon. Plaats van handeling is het land Myrtana waar je voor het eerst in de minderheid bent. De Orcs hebben namelijk de oorlog met de mensen gewonnen en er zijn nog maar een paar vrije mensen aanwezig. De overigen zijn tot slaaf gemaakt of hebben zich verscholen in de bossen en de woestijn. Deze situatie geeft de game een onheilspellende vibe. Zeker als je een Orc stad binnenwandelt en de bebloede mensenlichamen ziet die als versiering aan palen gespiest zijn.

BETER DAN FABLE?

Jij speelt wederom de naamloze held uit de vorige delen en upgrade je personage al spelend met vechtvaardigheden en magische skills. Je kunt dus geen ras en uiterlijk kiezen.

Doordat je het spel vanuit de derde persoon speelt, deed het me regelmatig denken aan Fable. Dat kwam vooral door de personages, die onbedoeld(?) iets koddigs hebben, maar ook door de manier van [illegible]. Het is misschien een [illegible] om te stellen dat Gothic 3 de game is die Fable had moeten zijn – al was het maar omdat Fable twee jaar geleden uitkwam – maar een enorme, levende, naadloos in elkaar overgaande wereld zoals je die hier krijgt voorgeschoteld, [illegible] je wilt.

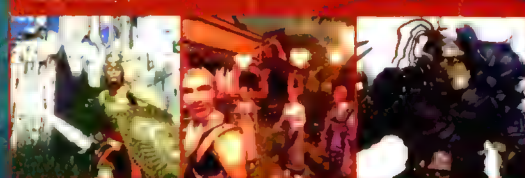
KIES JE EIGEN VERHAAL

De laadtijden zijn minimaal en de wereld vol leven en avontuur, meer nog dan in Oblivion. Bovendien is het uitgangspunt van Gothic 3 anders. Er is geen overkoepelend, vrijwel onontkoombaar doomscenario maar een grote, open non-lineaire wereld met drie verhaallijnen. Aan jou de keus om een van deze paden te kiezen.

Zo kun je je aansluiten bij het menselijk verzet en tegen de Orcs vechten, maar je kunt je ook bij de Orcs aansluiten en voor hen allerlei klussen doen.

Afgezien van de hoofdverhaallijnen, zijn er honderden subqueesten te doen die je naar eigen inzicht mag volbrengen. Hoor je bijvoorbeeld dat ergens een kasteel van mensen wordt aangevallen door Orcs, dan kun je je naar dit gevecht begeven, maar je kunt de mededeling ook negeren en iets anders gaan doen. Kom je later bij het kasteel dan kan het inmiddels in handen zijn van de Orcs of de mensen hebben de aanval afgeslagen. Met andere woorden, alles in Myrtana gaat gewoon door, ook zonder jou. Daardoor heb je meer dan ooit het idee één te zijn met de speelwereld.

GOTHIC 3 =



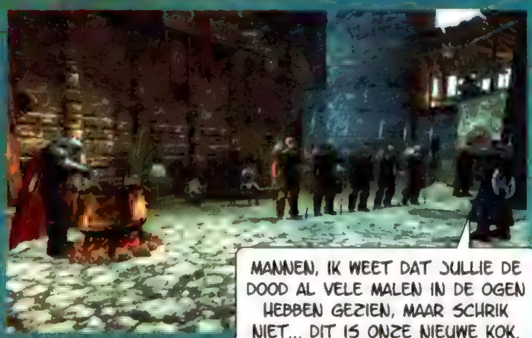


Z'n verre voorouders waren ook altijd in de weer met zagen van boomstammen. Dat wist je uit z'n stamboom.



Het lijkt alsof het regent als altijd, maar het regent zonnestralen.







Ach meneer, heb medelijden met een werkloze circusdwerg.

GOTHIC 3 VS OBLIVION

Natuurlijk kun je er niet omheen om Gothic met Oblivion te vergelijken. Beide games zijn van hoog niveau maar hebben zo hun voor- en nadelen ten opzichte van elkaar.

Zo is de wereld van Oblivion groter, maar is die van Gothic 3 levendiger. Oblivion is grafisch een tikkie mooier, terwijl Gothic 3 je veel verder laat kijken.

Gothic 3 kent dan weer een uitgebreider vechtsysteem (al blijft Dark Messiah wat dat betreft de koning).

Dark Messiah's combat met de grootse wereld van Oblivion, plus de levendigheid van Gothic 3...ja dat zou de ideale game zijn.

Tot slot, en dat is een gevoel, blijft Gothic 3 iets [illegible] moet je van houden.

HALEN ALS:

- je niets nieuws meer kan ontdekken in Oblivion
- je je opnieuw 50 uur of meer wilt laten onderdompelen in een overtuigende fantasiewereld.
- je het altijd al een keer op wilde nemen voor de Orcs.

CONCLUSIE

Als de Gothic serie na dit deel niet internationaal doorbreekt, eet ik mijn petje op. Gothic 3 is dé action-RPG van dit moment.



JAN

SCORE **84**

Hier ben je zeker tot de release van de Wii zoet mee, helemaal als je de verschillende verhaallijnen allemaal wil uitspelen.

GOTHIC 3
PC
PIRANHA BYTES/ KOCH MEDIA/ ATOLL SOFT
1 SPELER
OUT NOW

16+





WWW.BATTLEFIELD.EA.COM

2142™ BATTLEFIELD
YOUR WAR YOUR WAY



Kill or be killed. Battlefield 2142™ takes the intensity of its predecessors and adds the first new mode for the series. [illegible] Hovering high above the battlefield, these vast warships [illegible] taking down through tactical teamwork; disable the Titan's shields through ground-based missile attacks, then hitch a [illegible] and blow up the core. "The fierce, intensive fighting on board the Titan is something brand new – 32 players fighting in those corridors is just so awesome," exudes Senior Producer [illegible] who is buzzing from the first of the studio's two daily play[illegible]

.ENTER THE TITAN.

Only by playing and replaying does the development team achieve Battlefield's unrivalled signature game balance.

"Our focus is to have the best gameplay, the best vehicles and the best soldier experience," Marcus adds. "That's what we're aiming for." And that's why no one does war like DICE.

We wanted people to feel like they're in the future without alienating them from the game," says Producer [illegible] explaining the fundamental decision to keep [illegible] vehicles and ballistic weapons.

.FUTURE WAR TOYS.

This doesn't mean you don't get your hands on ultramodern warfare – expect smart mines that [illegible] on vehicles, hovering gun drones to cover your back, [illegible] a tried-and-tested assortment of weapons updated for next century fighting. And then there are the new combat vehicles... Let's just say no one is likely to forget their first encounter with an eight-metre high Battle Walker.

There are now 40 highly different unlocks to be tailored into some 1500 combinations to suit your killing style. "We constantly find so many different ways to use the toys we've created that we haven't noted them all yet," says Producer Anders, sporting the smile of a man who clearly loves his work.

.1500 WAYS TO DIE.

Because the system is persistent, awards and unlocks are tied into your rank and, crucially, they're now immediate, so once you pick an item you're then able to use it the very next respawn. Speaking of rank, the new Supreme Commander position will now highlight one player as the best in the world.

Visit **www.battlefield.ea.com** to find out if you have a shot at the title.



16+
www.pegi.info



EA

X06

MICROSOFT LEVERT WAT HET BELOOFT

De stralende zon boven Barcelona gaf perfect de gemoedstoestand weer waarin Microsoft zich momenteel bevindt. De Amerikanen blaken van het zelfvertrouwen. Middels gepeperde quotes werd gemeld dat Microsoft "tenminste levert, wat het belooft" en als enige "alle delen van wereld even serieus neemt". Twee duidelijke sneren richting Sony dat onlangs Europa in de kou liet staan door af te zien van de beloofde wereldwijde launch.



Jan en J.J. bestelden er steeds een paar tegelijk.



Aan het eind van de avond werd iedereen een beetje draaierig

Het zou echter onterecht zijn dit opgepompte zelfvertrouwen geheel toe te schrijven aan de slipper van Sony. De wereldwijde lancering van de Xbox 360 liep immers ook allesbehalve soepel. Iets dat Peter Moore ook ruimhartig toegaf in Barcelona .
Nee, het zelfvertrouwen is voornamelijk het gevolg van heel hard werken, een goed opgezet masterplan, de uitstekende relatie met third-parties en een paar diepe zakken. Als je alle ronkende pr-taal in Barcelona voor zoete koek zou nemen, dan leek het wel alsof de hele wereld op de Xbox 360 was overgestapt. 'Exclusief" was echt het thema van de avond. Het woord galmde te pas en te onpas door de zaal.
Maar wat is exclusief? Was het niet eerlijker geweest om te stellen dat het vooral ging om spellen die 'een tijd lang exclusief zijn'. Microsoft maakt nu handig gebruik van het feit dat de PS3 nog niet uit is en dus de komende tijd over een veel kleinere fanbase zal beschikken dan de 360, met als gevolg dat veel uitgevers hun titel liever eerst op de console van Microsoft laten debuteren, en pas daarna, als de PS3 op stoom is (en dat gaat vroeg of laat toch een keer gebeuren) alsnog de titel ook daar uitbrengen.



MACHTSVERTOON

Toch was het lastig om niet onder de indruk te raken van het machtsvertoon van Microsoft. Want wat valt er te klagen als je games als Gears of War, Alan Wake, Mass Effect, Crackdown, BioShock, Lost Odyssey, Viva Piñata, Blue Dragon, Halo 3, Lost Planet, Alone in the Dark, Halo Wars, Splinter Cell: Double Agent ziet en speelt? Ook de aankondiging dat Rockstar exclusief voor de Xbox 360 twee extra, downloadable episodes van GTA 4 zal fabriceren, maakte indruk. Niet zozeer vanwege de tien uurtjes extra gameplay, nee; het is vooral dat Rockstar hiermee lijkt aan te geven op dit moment meer te willen doen voor de Xbox 360 dan voor de PS3. En zoiets was een jaar geleden nog ondenkbaar.

HEEL BLIJ

De tijd zal het allemaal leren. Niets is namelijk zo opportunistisch als de gamesindustrie. Als de PS3 straks op stoom komt, dan wipt men allemaal weer (ook) die kant op. Beperken we ons echter tot de aankomende maanden, dan kun je niet anders dan concluderen dat je heel blij mag zijn als er een Xbox 360 naast je tv ligt te pruttelen. ■

FAVORIETE X06 GAME

Mass Effect en Alan Wake. Die games staan daadwerkelijk inhoudelijk voor next-gen storytelling en beleving.
Gears of War, inkoppertje.
Dat is Alan Wake, of ja, nee, Gears of War, of nee toch Alan Wake... mmm, ik kan niet kiezen!

"Waar blijven die jongens van de PU nou?"



"We want Moore!"

TELEURSTELLENDE X06 GAME

Dead Or Alive: Xtreme 2. Waarom besteedt Tecmo haar tijd en mankracht niet aan Ninja Gaiden 2 in plaats van aan deze kinderachtige onzin?
Doom voor Xbox Live Arcade. Ik ben echt klaar met die ouwe, gare shit.
Pro Evo 6. Deze build speelde veel te sloom!

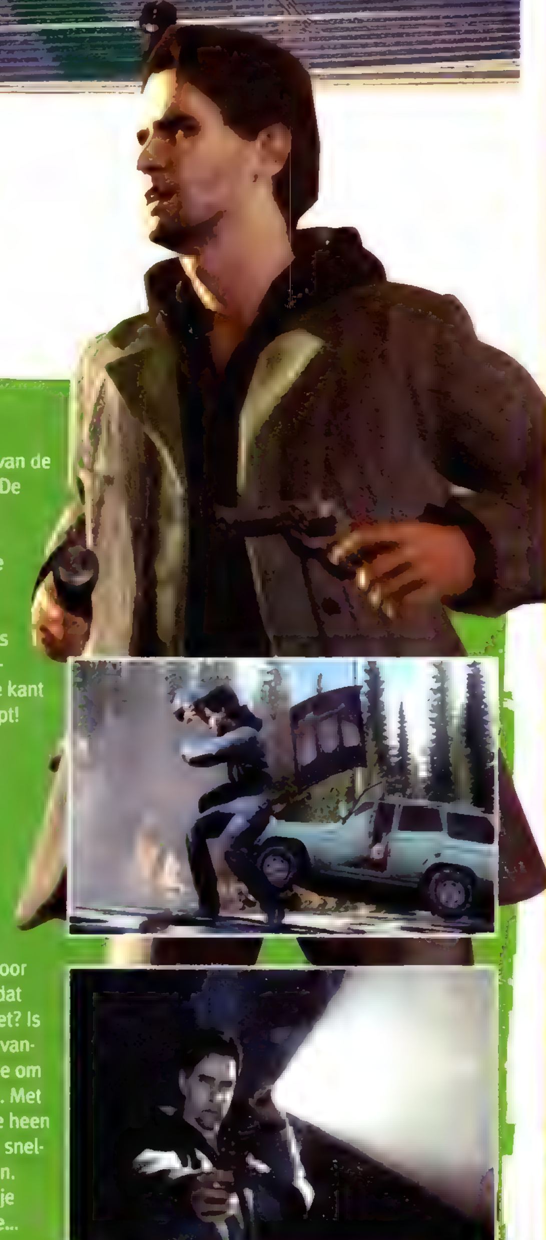


DE GAMES

Eigenlijk was X06 één grote lawine aan indrukwekkende titels; de komende drie pagina's hebben we ons echter beperkt tot de hoogtepunten.

ALAN WAKE

Een titel die écht aanspraak kan maken op de veelbesproken term next-gen, is Alan Wake; een psychologische thriller annex adventure waarvan we in heel 2005 slechts één techdemo zagen.
Nu toonden de makers van Max Payne 1 & 2 zwaar indrukwekkende ingame gameplay. Geen bullshit, geen techdemo: the real deal!
En wat voor een deal. Check de filmpjes en screenshots op internet en besef dat het allemaal echt is. Ingame. Dus ook die waanzinnig mooie real-time weer- en lichteffecten die voor een creepy sfeer zorgen waar de rillingen van over je ruggengraat lopen. Denk aan Stephen King, Twin Peaks en Silent Hill. Deze game draait om jou; de schrijver Alan Wake. Alles wat je opschrijft komt uit. En als je slaapt, beleef je nachtmerries. Vreselijke nachtmerries over je plotsklaps verdwenen vriendin en over schaduwwezens. En als je wakker wordt, lees je gruwelijke aantekeningen waarvan je je niets meer kan herinneren. Aantekeningen die een voor een lijken uit te komen.
Alan Wake doet qua open sandbox omgeving, wat Mafia een paar jaar geleden deed. Alleen nu is de wereld vele malen groter en grafisch onbeschrijfelijk gedetailleerd en fraai. De natuur, de bergen, de bossen, het water... alsof je in een fotorealistische thriller bent beland.
Jammer is wel dat je als Wake rent alsof je onderboek vast in je bilnaad zit, maar dat is dan ook het enige.
En rennen moet je soms. Bijvoorbeeld voor het ontsnappen aan een allesverwoestende wervelstorm. Planken, dieren, bomen, daken, complete autobussen... Twister is er niets bij. Een autowrak kwakt op twee meter van je neer. Wat is hier aan de hand?!!!
Ook beleef je een level waarin je een lifter meeneemt, terwijl je juist in aantekeningenboek geschreven had over een lifter die om zou komen. Nog geen vijf minuten later rijd je een auto-ongeluk voorbij. Je zet jouw auto langs de kant van de weg, en wil hulp bieden. De auto lijkt bij nader inzien verdacht veel op je eigen auto en de man die op de grond ligt, lijkt sprekend op jezelf! What the...?
Dan doemt er uit het niets een toeterende vrachtwagen op die aan de andere kant van de weg de lifter schept! Alles wordt donker, en je wordt pas wakker in het midden van de nacht. Je bestuurt Wake richting een berghut in de verte. De lampen langs het pad knappen een voor een op mysterieuze wijze, terwijl je voelt dat je wordt opgejaagd door een schim. Die schim, is dat niet, nee, dat kan toch niet? Is dat de lifter die je eerder vandaag meenam? Je draait je om en rent van hem/het weg. Met je zaklamp schijn je om je heen maar je ziet niets. Je gaat sneller lopen, rennen, sprinten. Geen lantaarn blijft heel, je hijgt je longen uit je lijf, je... TO BE CONTINUED.



INAFUNE BOOS OP J.J.

Het is niet eenvoudig, maar het kan: Japanners over de zeik krijgen. J.J. lukte het, met één enkele vraag aan het einde van een Lost Planet interviewsessie. En toen bleek mister Inafune, ook de man achter Mega Man, Resident Evil 5 en Dead Rising opeens een beetje Engels te kunnen praten...

Was het jouw idee om een shooter te maken die een beetje Japans en een beetje Westers was, of kreeg je die opdracht mee van Microsoft?
Mijn idee. Ik wilde in Lost Planet de Japanse stijl met het shootergenre mixen. Het kwam mooi uit dat Microsoft dat ook graag wilde.

Waarom diggen Japanners de Xbox 360 niet?
Omdat er te weinig Japanse games voor zijn. De meeste Japanners stellen zich nog steeds tevreden met Dragon Quest en Final Fantasy op PS2. En ondanks dat er toffe games aankomen zoals Lost Odyssey en Blue Dragon, ben ik bang dat het ook in de toekomst heel moeilijk gaat worden. Anderzijds vind ik het ook leuk om eens een keer succes in het Westen te hebben.

Waarom bent u van PS2 naar Xbox 360 overgestapt? Betere techniek, meer vrijheid of gewoon een dikkere bankrekening?
Het heeft niks met techniek, vrijheid of geld te maken. De Xbox 360 is momenteel het enige next-gen apparaat op de markt. Dan ben je gek als je er niet mee aan de slag gaat.

Is er al iets op de Xbox 360 uitgekomen dat next-gen is?
Nee, dat dan weer niet. Ik ben erg teleurgesteld in de developers dat ze behalve grafische vooruitgang nog weinig andere stappen vooruit hebben kunnen zetten.

Gaat Lost Planet die revolutionaire vernieuwing wel brengen?
Ja, als het spel goed scoort, is het de eerste keer dat een Japanner een goede shooter weet te maken. Dat is net zoiets als Japan dat het WK wint. Ha, ha. Ha.

Het schijnt dat Resident Evil 5 mogelijk exclusief 360 wordt?
Waar haal je dat vandaan? Wie heeft dat gezegd? Wat een gelul! Die game komt gewoon op de 360 en PS3 uit. Einde gesprek!



XO6 DE GAMES



BIOSHOCK

BioShock is een goede naam voor dit afwijkende action-adventure want als deze game iets deed in Barcelona was het wel choqueren. Even heel kort: jij bent een persoon die bij toeval in een onderwaterstad op de bodem van de oceaan terecht komt. Ooit een Utopia, nu een halfbakken, natte wereld waarin overlevenden, gemuteerde wezens, kleine meisjes met wallen onder hun oogjes en veel te grote injectienaalden, wetenschappers, enorme monsters en wat dies meer zij, tot elkaar veroordeeld zijn.
Aan de speler om zich via het kies-je-eigen-speelstijl-principe, bekend van Deus Ex en System Shock, staande te houden. Beide toonaangevende titels kenden verschillende de verborgen klassen waarbij je bijvoorbeeld sluipend, met techniek (hackend), met klimmen en klauteren, of met bruut schietgerei van A naar B kwam. Of je nam van alle verschillende speelstijlen een beetje. Hetzelfde zien we ook terug in BioShock. Ook hier 'upgrade' je jezelf door injecties met verschillende experimentele goedjes. Maar ook de botte actie kan je op weg helpen. Dat kan bijvoorbeeld door met een waterpomptang op die eerder genoemde kleine meisjes in te gaan slaan om zo aan versterkend serum te komen. Pas wel op, de meisjes worden bewaakt door brute bullen die zonder pardon hun mechanische boor via je rug door je maag naar buiten duwen.
Je kan je laten gelden met diverse guns of je hackt vernuftige machines en laat die het werk voor jou doen. Of je duwt een duivels goedje in je arm, waarna het vlees op je arm verandert in een zwerm rode bijen die je vijand belagen. En dit is pas het begin...

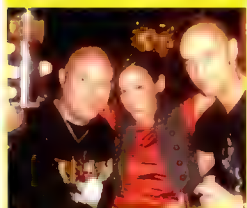




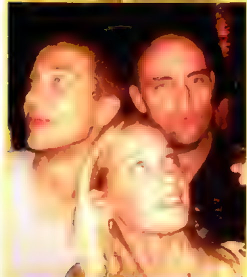


FEESTJE!

Geen Xo zonder feest en ook dit jaar waren kosten noch moeite gespaard om het de vele honderden genodigden naar hun zin te maken. Wisten de internationale bezoekers vorig jaar in Amsterdam (Xo5) niet hoe snel men het feest moest verlaten om richting de Bulldog te sprinten om een blowtje te draaien; het feest in een trendy villa in Barcelona was daarentegen zeer geslaagd.
Je botste voortdurend tegen lieflachende Xo6 meisjes op, met dienbladen met eten en champagne. De bar was rijkelijk gevuld, we gingen op de foto met een lieftallige collega van een niet nader te noemen website en complimenteerden Assassin's Creed producer Jade Raymond nogmaals met haar fabelachtige game. We aten verse vis en gegrilde steak van de barbecue en dronken een afzakkertje in een Xbox 360 groen verlichte tuin.
Het was goed toeven in Barca...







MASS EFFECT

Iedere nieuwe presentatie van Mass Effect is daadwerkelijk nieuw. Op de E3 legden de makers de nadruk op de conversatie tussen de hoofdrolspeler en zijn reisgezelschap enerzijds en die met zijn omgeving anderzijds. "Emotievol, filmisch, verbluffend..." stamelde Jan toen.
Nu toonde BioWare de combat op verschillende planeten. "Tactisch, veelzijdig, toegankelijk en dynamisch", sprak Jan zacht, nog nagenietend van de presentatie.
En de sterrenmap waarmee je door het heelal reist? "Groot, groter, grootst. Elke bezochte planeet leidt weer naar een volgende. Naast de stuwende verhaallijn kun je er vrijwel oneindig op uit trekken", mompelde Jan met een gelukzalige grijns op zijn gezicht.







IK MISTE OP DEZE XO6...

JAN: Op Xo5 kondigde id Software, Wolfenstein III aan. Waar blijft die game?
[illegible]: Halo 3.
J.J.: Ik had stiekem op Resident Evil 5 gehoopt.

GEARS OF WAR

Moeten we het nog over Gears of War hebben? Ja, want we willen gewoon even zeggen dat iedere keer als we de game zien, het spel wéér indruk maakt.
GoW werkt waanzinnig goed, walst over alle shooters van dit moment heen en doet je watertanden van genot. Steeds meer kleine dingen vallen positief op. Zoals die bloedklodders die op de camera (en dus de binnenkant van het tv-scherm, zo lijkt het) spetteren. Het feit dat diezelfde camera een tikje kantelt als je een sprintje maakt, om het gevoel van snelheid te versterken. De intuïtieve controles. De brute executiemogelijkheden in multiplayer. Vooral de genadeschop richting adamsappel van een op de grond liggende en piepende tegenstander, is gewoon gruwelijk.



VIVA PIÑATA

Rare wil met Viva Piñata eindelijk weer eens laten zien waar het ooit zo goed in was: het creëren van unieke, kleurrijke werelden met daarin aaibare beesten die al snel een plaats verwerven in de harten van de spelers. Maarliefst zeventig verschillende beesten (Piñata's) spelen de hoofdrol in deze opvallende en frisse smeltkroes van Mexicaanse folklore, de Sims, Artis op speed en het verzamelkarakter van Pokémon. Door aan bepaalde condities te voldoen, lok je wilde Piñata's naar je tuin waar ze spontaan in bontgekleurde wezentjes veranderen als ze het naar hun zin hebben. Maar bij dat lokken komt nog heel wat kijken.
Het spel maakt gebruik van de kennis van de voedselketen. Ploeg je je tuin om, dan komt er vanzelf een worm op je tuin af. Zijn er twee wormen, dan komt er een mus op je tuin af want een mus houdt van wormen. Plant verschillende zaden in je tuin en je kweekt knollen, boterbloempjes en wortels. Op wortels komen konijnen af en op konijnen komen weer vossen af.
Met boterbloempjes lok je bijen, die maken honing en zo lok je weer een beer.
Maar om de beesten daar te houden, zul je voortdurend alles in goede banen moeten leiden, corrupte Piñata's tam maken, zaadjes planten, bloemetjes bewateren, Piñata's laten paren voor nageslacht (compleet met unieke liefdessongs) en allerhande opdrachten tot een goede einde moeten brengen.
Zelfs J.J. werd een beetje week van Rare's nieuwe game.







VERRASSING 1



BANJO-KAZOOIE

Microsoft begon haar presentatie met de terugkeer van Banjo-Kazooie. De aaibare beer en de knalrode vogel maken zich op voor een nieuw platform/actieavontuur op de Xbox 360.
Het feit dat Microsoft met deze koddige kornuiten haar show startte, kon gezien worden als een verkapt statement dat de Xbox 360 meer te bieden heeft dan alleen fluitende kogels.

FORZA 2 UITGESTELD... GODZIJDANK

Natuurlijk hadden we Forza 2 liever vandaag dan morgen in onze Xbox 360 geschoven, maar afgaande op wat we in Barcelona zagen, was de game er nog lang niet klaar voor. Het stotterde aan alle kanten.
Was je bereid om door de technische ellende heen te kijken (en dat waren we, lieve jongens als we zijn) dan ontwaarde je toch iets moois. We zagen prachtig vormgegeven wagens (PGR3 maar dan beter), we zagen een schademodel waar je U tegen zegt, we hoorden een sound waarbij de botsingen pijnlijk echt klonken en zagen om ons heen de kenmerkende frustratie van nOObs die zich wagen aan een simulatie. Want F2 wordt allesbehalve makkelijk en dat is goed nieuws voor de vele eSporters die zich ergeren aan de te lage moeilijkheidsgraad van Project Gotham Racing 3.



VERRASSING 2

HALO WARS

Microsoft eindige haar presentatie enigszins vergelijkbaar als op de E3. Terwijl een handjevol ongeduldige stommelingen al aanstalten maakte om de zaal te verlaten, had Peter Moore nog een troef in handen die hij op het juiste moment uitspeelde. De troef bleek een dikke aas te zijn: het ging om niet minder dan de aankondiging van Halo Wars; een RTS die exclusief voor de Xbox 360 ontwikkeld wordt door ontwikkelaar Ensemble Studios. Inderdaad, de makers van de Age of Empires serie.
Halo Wars speelt zich af voor de gebeurtenissen van Halo 1 en laat je de oorlog tussen de UNSC (de mensen) en de Convenant naspelen. Dat betekent dus knokken met een heleboel Master Chief's onder jouw controle.
Overigens durft RTS deskundige Jan zijn collectie WarCraft miniaturen te verwedden dat Halo Wars vroeg of laat gewoon naar de PC komt.



VOETBAL-MISÈRE?

Tussen al het gejubel was er ook een flinke fronsende wenkbrauw waar te nemen bij uw verslaggevers. We zijn namelijk lichtelijk geschrokken van de builds van FIFA 07 en Pro Evo 6. Beide games speelden allesbehalve soepel. Vooral de traagheid viel op. Het leek wel of je met twee bierbuikelftallen stond te ballen. Bizar, aangezien de PS2 en Xbox-versies van beide games heerlijk speelden.
Vandaar dat we net deden alsof ze er niet waren, ons hoofd in een emmer Sangria onderdompelden en wachten op de review versie.
Want van next-gen ogende footies met de snelheid van een bejaarde reuzenpanda, raken we spontaan aan de Prozac.



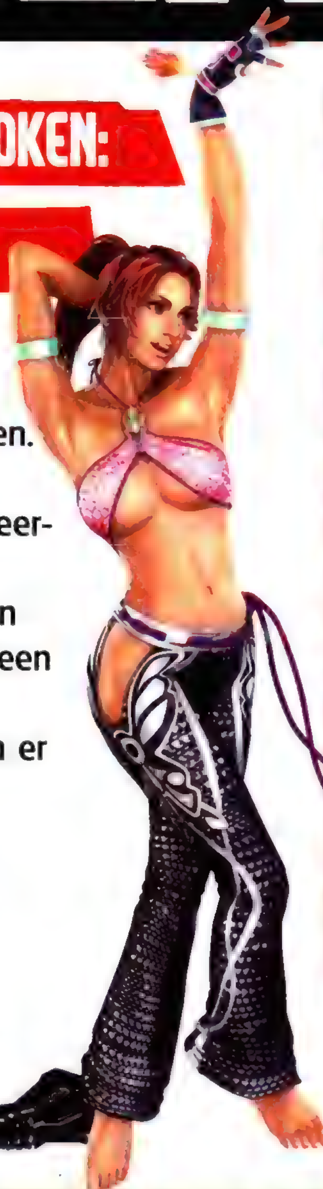




TMF GAME AWARDS

GAMEND NEDERLAND HEEFT GESPROKEN: DE NOMINATIES ZIJN BEKEND

Ze zijn bekend: de nominaties voor de TMF Game Awards 2006. Jullie hebben massaal gestemd en het kaf is van het koren gescheiden. Nu is het aan jullie om in elke afzonderlijke categorie te bepalen wie van de drie genomineerden straks op vrijdag 24 november tijdens Gameplay zo'n felbegeerde TMF Award 2006 in ontvangst zal gaan nemen. Speer daarom meteen naar www.powerunlimited.nl, klik op het TMF Awards logo en stem, stem, stem! Want er kan er maar een de beste zijn!



DE GENOMINEERDEN

BEST PS2
Shadow of the Colossus
Black
Pro Evolution Soccer 5

BEST XBOX
Black
Half-Life 2
Pro Evolution Soccer 5

BEST XBOX 360
Saints Row
Dead Rising
The Elder Scrolls IV: Oblivion

BEST PC
The Elder Scrolls IV: Oblivion
Company Of Heroes
F.E.A.R.

BEST GAMECUBE
Mario Smash Football
Mario Party 7
Chibi-Robo

BEST DS/GBA (SP)
New Super Mario Bros
Metroid Prime Hunters
Brain Training

BEST PSP
Loco Roco
GTA: Liberty City Stories
Tekken Dark Resurrection

BEST ONLINE GAME (ALLE PLATFORMEN)
Call of Duty 2 PC/Xbox 360
Guild Wars: Factions PC
Saints Row Xbox 360

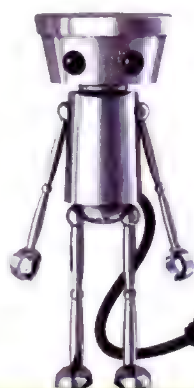
BEST SPELCOMPUTER
Xbox 360
PC
PlayStation 2

BEST HANDHELD
PSP
GBA SP
Nintendo DS

SPECIALE AWARD VOOR BEST SOUND
Guitar Hero PS2
Call of Duty 2 PC
Lemmings PSP











WORD NEDERLANDS KAMPIOEN FIFA EN WIN 2.000 EURO

Er valt niet alleen voor de lol te gamen op Gameplay, je kunt er ook nog eens serieus aan de bak. Bijvoorbeeld bij de FIFA Interactive World Cup.
EA is namelijk net zoals vorig jaar op Gameplay, weer op zoek naar de beste FIFA-speler van Nederland.
En iedereen kan meedoen, mits hij of zij zich op tijd inschrijft op www.fifa07.ea.com. Er wordt gespeeld met de Xbox 360-versie van FIFA 07.
Het winnen van dit toernooi is meer dan de moeite waard. Niet alleen ontvang je de eeuwige roem als je op het podium ten overstaan van duizenden bezoekers de finale wint en 'gekroond wordt' tot Nederlands beste FIFA-speler, je krijgt tevens een ticket voor de internationale FIFA finale die op 9 december in Amsterdam wordt gehouden (prijzenpot $20.000). En alsof dat nog niet genoeg is, pak je als winnaar ook nog eens 2.000 euro mee. En dat is toch een leuk bedragje voor een dagje gamen.
Surf dus vanaf 1 november naar www.fifa07.ea.com en schrijf je in, want vol = vol.

EA SPORTS
FIFA 07

GAMEXPO & POWER UNLIMITED PRESENT:



HET GROOTSTE GAME-EVENT VAN DE BENELUX



DE NIEUWSTE GAMES SPEELBAAR!

* Wii ligt half december in de winkels, dus...
* Xbox 360 toont de tweede generatie games.
* PC laat zien waarom het nog steeds het grootste platform is.
* Handheld (DS & PSP) belangrijker dan ooit.
* Games markt.
* Enorm podium met volop entertainment.
* Showmatches & finales tussen nationale & internationale topgamers.
* TMF Game Awards 2006.
* Live opnames Gamekings.
* Free Goodies.
* De lekkerste boothbabes.
* Naast games ook movies, Xtreme sports, high image goods.

GROTER, BETER EN UITGEBREIDER DAN GAMEPLAY 06 GA JE HET DIT JAAR NIET KRIJGEN : 12.000 m² GAMES, GAMES EN NOG EENS GAMES. WAT DACHT JE VAN DE NIEUWSTE GAMES EN NEXT-GEN CONSOLES? GROTERE STANDS, MEER DEMOPODS, MEER SPEKTAKEL, EN BETERE SHOWS!

24 ★ 25 ★ 26 NOVEMBER 2006
JAARBEURS UTRECHT

WWW.GAMEPLAY.NL

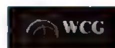
KAARTEN KOOP JE NU BIJ FREE RECORD SHOP, TICKETBOX OF GAMEPLAY.NL

SAMSUNG CREATIVE stichting nationale platenbon





















KUN JE NOG GAMEN NA...

DEEL 1

DERTIG UUR ZONDER SLAAP

Je weet natuurlijk al lang dat we op www.powerunlimited.nl de meest bizarre tests uitvoeren. Meestal is onze Groningse ex-stagiair Wouter daarbij het slachtoffer. Waarom juist hij? Nou, voor onze PU-proeven heb je een ijzersterk gestel nodig, en omdat Wouter groot is geworden tussen koeienvlaaien en geitenschijt, is hij een van de weinige gezonde Hollandse jongens op de redactie. In deze eerste aflevering in de PU moet de knakker uut Grunn uitvinden hoe goed je nog kunt gamen na dertig uur niet geslapen te hebben.

We zouden de PU niet zijn als we het Wouter niet nóg een tikkie moeilijker hadden gemaakt. Naast de circa dertig uur slaap die we hem ontzegd hadden, zadelden we hem ook maar meteen op met een van de moeilijkste games ooit: Ninja Gaiden Black. Tja, het was dit of de test: 'Kun je nog gamen na... twee weken zonder seks', dus Wouter ging al snel akkoord met deze extra uitdaging.

VALS

Voordat we beginnen, moeten we er even bij zeggen dat Wouter een klein beetje vals heeft gespeeld. Hij heeft namelijk voor het spelen begon, zo'n acht koppen koffie opgeslurpt en dat was niet de afspraak. Maar vooruit, omdat hij het testhok binnenstrompelde met kringen onder de ogen die zwarter waren dan die van een lesbische reuzenpanda, vergeven we hem dat maar.

LET THE GAME BEGIN...

Tot ieders verrassing krijgt ons Gronings genie de game in één keer in de Xbox (daar heeft ie normaal veel meer moeite mee) waarbij hij opmerkt dat hij wel een nadeel heeft. 'Die oude Xbox controller is groter dan mijn hoofd en verkrampt mijn klauwen'. Dat slaat dus helemaal nergens op want er zijn maar weinig dingen op deze wereld groter dan Wouter z'n hoofd en hij heeft dezelfde reusachtige kolenschoppen als z'n moeder. Aarzelend begint Wouter aan het eerste level.

ONDERGRONDSE PROBLEMEN

Vrij rap heeft Wouter het Ninja Fortress bereikt. We zijn impressed. Hij mag dan onafgebroken gapen en welgeteld dertig centimeter van de TV afzitten (Wouter moet al jaren een bril maar vindt dat kijkglazen 'zijn stijl breken'), vooralsnog houdt Ryu Hayabusa aardig stand.
De vreugde is echter van korte duur want Wouter sodemietert plotseling door een luik en komt onvrijwillig in het gangenstelsel onder het fortress terecht.
Fanatiek vleermuizen choppend weet hij zijn weg terug te vinden naar de ninja headquarters... waar hij meteen weer door hetzelfde luik valt!

GEGNIFFEL

Er is al enig gegniffel te horen in het testhok maar na een zeer geïrriteerde blik van Wouter's panda-ogen is het weer snel stil.
Waar waren we ook alweer? O ja, in het Ninja Fortress en wat moesten we ook alweer niet doen? Precies, niet door dat lui...
Na verscheidene valpartijen is Wouter eindelijk voorbij het luik en komt ie een zogenaamde witte ninja tegen. 'Die zijn heel gevaar...', helaas wordt zijn zin onderbroken door het Game Over scherm. Hij gaapt. Het is duidelijk, we hebben hier te maken met een allesbehalve alerte gamer.

IN DE KNOOP

Om z'n eer te redden moet er nu toch echt wat gebeuren. Wouter rekt zich uit en gaat nóg dichter bij de TV zitten. Met een uiterste krachtinspanning weet hij de ninja's te verslaan, inclusief de witte. Verrassend snel vindt hij daarna de sleutel en dan is het nog maar een kippe-eindje naar de eindbaas. En ja hoor, ook dat redt hij!
De eindbaas is een langharige gast met nunchaku's die geen tijd heeft voor slaapwandelaars. Wouter krijgt een pak rammel alsof ie een leerling van een Engelse kostschool is. Het duurt niet lang voor hij in een fatale knoop ligt met de wurgstokjes.

LEVEL UITGESPEELD

De tweede keer lapt hij het toch. Soepel is echter anders, want Wouter loopt al rennend vaker tegen obstakels op dan Ed op de Volendammer kermis. Maar daar gaat het nu even niet om: Wouter heeft het gepresteerd om level 1 van Ninja Gaiden Black uit te spelen na dertig uur zonder slaap! Bravo!

CONCLUSIE

Game je solo en vind je slapen zonde van je tijd, ga dan vooral je gang. Er is toch niemand om je uit te lachen en bovendien slaap je al een derde van je leven.
Heb je wél vrienden, ga dan eerst maar even een tukje doen. Tenzij je er genoegen in schept om de laughingstock van de buurt te worden...

Hoezo controller te groot, kijk naar die kolenschoppen! Daar wordt elke klein geschapen vrouw bang van.

Wouter ziet Mario op Hayabusa's rug zitten. Of droomde hij dat?

Jezus, wie gaapt er nou als ie een topgame als Ninja Gaiden speelt!

De eindbaas verslagen! Nu Klaas Vaak nog.

De TV is al een minuut of tien uit, Wouter.

Nu nog een nachtzoen van Muriëlle.

IN DE NAAM DER WETENSCHAP!

Benieuwd hoe Wouter het er vanaf bracht onder invloed van drank en drugs? Check dan www.powerunlimited.nl (GAMES - SPECIALS) voor de schokkende resultaten.

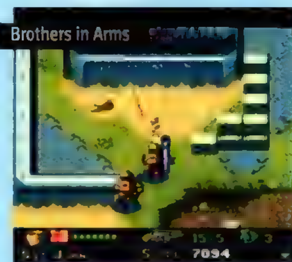
MOBIELE CONSOLE

Zoals je zult weten, zijn er inmiddels heel veel mobile games op de markt en proberen wij het kaf van het koren te scheiden. Oftewel: alleen de games die de moeite waard zijn, komen in de Power Unlimited aan bod...

Tenminste, dat is het streven, want uit de verkooplijsten (waarvan we deze maand een top drie van een aantal providers afdrukken) blijkt dat er genoeg mensen zijn met een "slechte smaak", en die kunnen we niet negeren natuurlijk.
Ook komen we in die lijsten heel wat spellen tegen die we kennen van de PC of van consoles, en dat lijkt steeds meer een trend te worden.

GROTE JONGENS

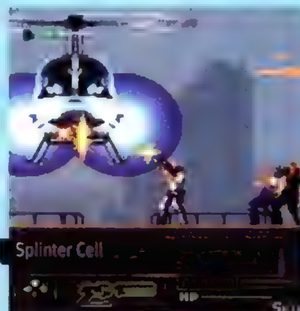
Niet alleen Electronic Arts heeft zich op de mobile markt gestort en brengt enkele van haar succesvolle console/PC games uit op de mobiel. Denk aan de NBA Live of Madden serie, maar ook De Sims 2, Need for Speed en Def Jam Fight for New York.
Ook Ubisoft is bezig op dit gebied; we zagen al eerder Splinter Cell en Brothers in Arms verschijnen op de telefoon, en onlangs kondigde Ubi aan ook Splinter Cell: Double Agent naar de mobiel te brengen (we hopen volgende maand wat meer over deze game te vertellen). Eveneens komt de Ubisoft game Assassins Creed naar je mobieltje; maar dat een Tripple A titel niet garant staat voor succes, bleek wel uit Splinter Cell voor de Nokia N-Gage: het spel stotterde te veel en was daardoor onspeelbaar.


Brothers in Arms


NBA Live

GAMELOFT

Toch weet men, bijvoorbeeld bij ontwikkelaar Gameloft, de kwaliteit van de games te behouden. Goed voorbeeld hiervan is Splinter Cell: Double Agent. De manier waarop men omgaat met de franchise verdient erg veel bewondering.
Het spel ziet er niet alleen super uit maar behoudt eveneens heel veel van de karakteristieke elementen die de serie tot een groot succes hebben gemaakt.
En het belangrijkste: men weet ook nog eens rekening te houden met het (mobiele) platform. Het is namelijk geen platform waar snelle actiespellen één op één op overgezet kunnen worden, daar is een mobieltje namelijk niet op gebouwd. Het zijn met name de puzzelspelletjes die heerlijk speelbaar zijn.
Toch zie je steeds meer actiespellen die de stap wagen en niet zonder succes. De snelheid van deze games is aanzienlijk aangepast, maar de essentie waar de spellen om draaien is zoveel mogelijk intact gehouden.


Splinter Cell

THQ

Naast EA en Ubisoft manifesteert THQ zich ook steeds meer in de mobiele sector. Tijdens de Leipzig Games Convention zag Jan meerdere games die de overstap van de console maken naar de mobiel. Worms voor de mobiele telefoon is natuurlijk een logische keuze maar ook aangepaste versies van Company of Heroes, Juiced Eliminator, Saints Row en Destroy All Humans 2 komen er aan. Daarbij valt het op dat de games stuk voor stuk geoptimaliseerd worden voor het platform in kwestie.
Company of Heroes is een top-down arcade WO II spel geworden en Saints Row doet denken aan GTA 1 en 2 van weleer. Ook Destroy All Humans 2 is getransformeerd en wel naar een isometrisch actiespel met meer wapens en missies dan in de console versie, maar wel rechtlijniger.
Hoe meer ontwikkelaars in gaan zien dat er geld valt te verdienen op de mobiele markt, des te meer console en PC games we zullen zien verschijnen. Dat is op zich geen slechte zaak, zolang de kwali-

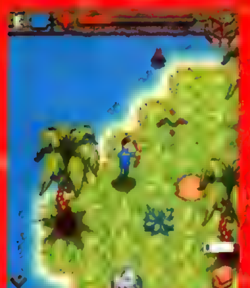

Saints Row

GAMES

STRANDED
GLU MOBILE - WWW.GLU.COM

Dit avontuur begint met een droom en al snel wordt duidelijk dat dit wel eens een voorspellende droom kan zijn.
Je begint dit avontuur, waarin jij gestrand bent op een (onbewoond?) eiland, namelijk al meteen met het vreemde gevoel dat je exact de dingen en gebeurtenissen beleeft die ook in jouw droom een rol speelden.
Stranded is een avontuurlijke game, waarin het vooral gaat om 'simpele' puzzels oplossen en opdrachten vervullen voor andere personages. Beetje bij beetje zul je steeds meer achter de raadsels van het eiland komen.
De opbouw is vrij traag, maar dat is eigenlijk wel prettig voor een avonturenspel op de GSM.
Je speelt Stranded in korte tijdsbestekken en het opslaan gaat heel gemakkelijk, zodat je simpel tussentijds kunt stoppen om op een later tijdsstip weer verder te gaan.
Een game die aan alle kanten klopt.

SCORE 9



I JUST DON'T THINK WE'RE ALONE HERE, Y'KNOW?

TROPICAL MADNESS
GAMELOFT - WWW.GAMELOFT.COM

Tropical Madness is uitstekend speelbaar met slechts je duim. Óf je controleert de rollende wasbeer met de toetsknoppen óf gewoon met je pookje of ander soort centraal navigeergoedje op je mobieltje.
Het spelletje is kleurrijk en snel, en typisch een game voor als je wat minuutjes over hebt.
In het spelletje verzamel je sterretjes, en door genoeg sterretjes te sparen kun je aan het einde van het level andere wasbeertjes bevrijden.
Het heeft allemaal niet erg veel om 't lijf, ware het niet dat de besturing aanvankelijk nogal moeilijk in de vingers te krijgen is.
Toch heeft het iets aandoenlijks, deze combinatie van Super Monkey Ball en Donkey Kong Country, alleen dan zonder aap in de hoofdrol.

SCORE 7



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
GAMELOFT - WWW.GAMELOFT.COM

Zoals je hierboven al kon lezen, komt Splinter Cell: Double Agent ook naar je mobieltje en zoals we al eerder aangaven, is deze variant daadwerkelijk aangepast aan de mogelijkheden en beperkingen van de mobiele telefoon. We hebben dus geen 3D Splinter Cell maar gaan met een 2D Sam Fisher op stap en het werkt perfect.
Interactie met de omgeving kan door middel van de 5 toets (of door je pookje in te drukken) bovendien is Sam heel gemakkelijk te besturen. Sta je bijvoorbeeld voor een kist, dan is een simpele druk naar boven genoeg om Sam de kist te laten beklimmen.
De game is erg uitgebreid wat betreft mogelijkheden en de manier van besturen werkt uitstekend. Het feit dat de game in 2D is, levert totaal geen problemen op, aangezien de essentie van het spel gewoon intact is gebleven.

SCORE 8





(games werden getest op een Nokia N70 en een Samsung D900)



GAMES

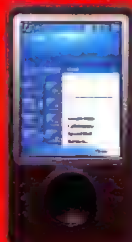
NEWS...

Wat krijg je als je Lemmings kruist met de aapjes van Ape Escape? Juist: een Lemmings game met aapjes in de hoofdrol. We zullen het waarschijnlijk nooit en te nimmer in Europa zien maar het blijft natuurlijk wel lachen.



Volgens de geruchten is Apple er al een tijdje mee bezig en nu heeft Microsoft aangegeven er ook iets in te zien... beide bedrijven willen iets gaan doen in de telefonie. Apple zal waarschijnlijk volgend jaar met een iPhone komen, een telefoon die gebruik maakt van iTunes; een telefoon waarmee je dus muziek kunt luisteren.

Microsoft komt met de Zune Phone. Er is nog niets over bekend maar we gokken dat het er ongeveer zo uit komt te zien. → Om het helemaal interessant te maken, gaan er nu ook geruchten dat Sony met een extraatje komt voor de PSP waarmee je kunt bellen. Het gaat vooralsnog om een gerucht. We zien ons ook niet echt telefoneren met zo'n grote PSP aan ons oor.



Erg leuk voor mensen die geen Black Berry hebben: een opvouwbaar toetsenbord dat middels Bluetooth werkt. Erg handig voor als je nog geen SMS duim hebt.

Je kon er op wachten. LG's Chocolat, die erg fraaie telefoon met touch pads, is er nu ook als flip model.

We hadden Elven Chronicle al eens in de vooruitblik, maar waren er destijds nog niet achter of de game daadwerkelijk naar Europa zou komen. Welnu, de ontwikkelaar heeft een uitgever gevonden en we kunnen deze winter waarschijnlijk al gaan avonturieren op onze mobieltjes!

Da's best knap, een handsfree setje op deze manier verkopen. Je kan ook gewoon een elastiekje aan de postbode vragen natuurlijk.



MAFFE MUGSHOT

Hieronder vind je een gamecharacter en het is de bedoeling dat je het figuurtje uitknipt (netjes) en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer en druk af. De winnaar van vorige maand is: Helmer Raterink (en hond Sjonnie) en zij winnen de game Juiced Eliminator voor de PSP.



Heb je de foto gemaakt, haal hem dan even van je mobieltje af (doormiddel van blue tooth, memorycard of gewoon door je mobiel aan je PC te hangen).
Stuur je foto naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. MaffeMugShot. De leukste inzender krijgt een ereplaats in het blad en wint Faces of War voor de PC.



DOWNLOAD TOP 3

VODAFONE
1. Tetris Mania
2. Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest
3. Stratego

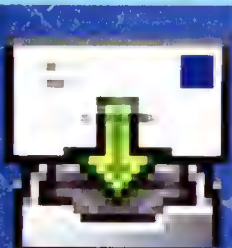
T-MOBILE
1. Worms
2. Pirates of the Caribbean 2 Dead Man's Chest
3. Night Club Empire

SAMSUNG FUN CLUB
1. The Sims 2
2. Funky Cops Pinball
3. Midnight Hold 'Em Poker





MEEST IRRITANTE RINGTONE TOPPERTJE



INBOX

Wil je weten waar je gemakkelijk en zonder rompslomp games vandaan haalt of hoe je van die stomme ringtones afkomt...
Stuur deze en al je andere vragen over je mobieltje naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Mobile Games en we zullen je vragen in de PU beantwoorden.

COLOFON

POWER UNLIMITED
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Boris van de Ven, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.powerunlimited.nl
VORMGEVING Wonderworks, Haarlem
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Veronique de Groot, Jelka Bongaerts, Karin Bieshaar, Kieke Escarabajal, Rowan Stroo
UITGEVER Anita van der Aa
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES Reserveringen tel: 023-5463536
fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis, Pim Versteijne
ACCOUNT MANAGERS BINNENDIENST Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
INTERNATIONAL ADVERTISING Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-5566622 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 39,60 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 41,16. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Losse verkoopprijs Een los nummer in de winkel kost € 3,50.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited/shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35 E-mail: partnerpress@ampnet.be of ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgië
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 39,60 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Privacy. Wij nemen uw gegevens, zoals naam, (e-mail)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van uw gegevens is door VNU Business Publications B.V. aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag. Uw gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met u gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Deze abonnementenadministratie is door VNU Business Publications B.V. ondergebracht bij Sanoma Uitgevers B.V. Daarnaast kunnen wij uw gegevens gebruiken om u op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Uw gegevens kunnen worden geanalyseerd om de informatie en/of aanbiedingen zo veel mogelijk op uw interesse af te stemmen. Uw adresgegevens kunnen eveneens door ons worden aangeboden aan zorgvuldig geselecteerde andere bedrijven voor het verstrekken van informatie en/of aanbiedingen. U kunt bij het opgeven van uw gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van uw gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde andere bedrijven, u ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kunt u bij het opgeven van uw gegevens bezwaar maken. U kunt uw gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuurt u hiertoe een schriftelijk bericht met uw persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM, Hoofddorp.

uitgeversverbond Groep publiekstijdschriften
HOI PRINT

MEEST SLAAPVERWEKKENDE GAME
TENCHU: DARK SECRET

IK BEN DE NINJA, IK BEN DE NINJA... NEE, HET LUKT ME NIET.



ZIE JE WEL, DAT HAD IK NOU OOK!



BESTE GELUID
LOST PLANET

SLUIT JE 360 AAN OP EEN SURROUND SETJE EN JE WORDT WERKELIJK WEGGEBLAZEN DOOR DE EXPLOSIES EN RATELENDE GEWEREN. EN DAN IS ER OOK NOG DAT GELUID VAN DIE IJZIGE WIND.



LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

Het komt elk nummer weer meerdere keren voor dat een plaatje met bijschrift nèt niet past op de pagina. Die wordt dan nooit meer gebruikt. Jammer? Oordeel zelf. Deze bleef over uit Dark Messiah.

ORIGINEEL MAN, ZO'N AFBEELDING VAN JE SCHOONMOEDER OP JE SCHILD.

VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 26

MEESTE VERLOREN UURTJES
KINGDOM HEARTS II

OF HET NU KOMT DOOR DE DUCKSE DUITEN VERZAMELWOEDE WEET IK NIET, MAAR IK HEB WERKELIJK HEEL WAT UURTJES IN KINGDOM HEARTS DOORGEBRACHT.





GEMISTE KANS
"Xo6 in Barcelona was de beste ooit", aldus Jan. "Zon, een tof feest, alleen maar vette games én ik ontmoette wederom Jade, de uiterst aantrekkelijke producer van Assassin's Creed. Alleen jammer dat Boris de hele tijd in de buurt bleef."



VETSTE WAPEN
PIJL EN BOOG IN LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS



"Direct richten met de remote voelt al geweldig. Dan laat je 'de pees' los en voel je en hoor je hoe de pijl bij je vandaan schiet via respectievelijk de trilfunctie en de speaker in de remote. Een split-seconde later zie je de pijl steken door de keel van een monster dat rochelend in een afgrond lazert. Daar kan wat mij betreft geen tank aan tippen."

GULLE GEVER
"Ik voel me net Sinterklaas!", grijnsde Maarten. "Ik heb deze maand twee Gold Awards uitgedeeld! En die voor Killzone was écht terecht, hoor!"





WARMSTE WEERZIEN
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Jan: "Ik genoot opnieuw van good old Sam die voor totaal andere, maar niet minder hete vuren komt te staan."

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

■ Maarten heeft een iets te grote mond voor een groentje. Zo noemt hij zichzelf bijvoorbeeld 'Koning PES'. Reden genoeg om hem naar een officieel PES toernooi te sturen. En dat heeft ie geweten.

■ We hebben het al vaker gezegd, Boris en oorlog... Geen verrassing dus dat Boris z'n slaapzak meenam toen ie hoorde dat Gears of War in het testhok voor 'm klaar lag.

■ Canis Canem Edit is binnen en Jeroen mocht zich op dit schoolavontuur storten.

■ Jurjen stoeide met gekleurde beestjes. Nee niet die Pokémon van Nintendo maar die van Microsoft. Toch vermaakte hij zich prima met de Piñatas.

■ De PlayStation 2 blijft een console waar nog steeds vette games voor uitkomen, zie Canis Canem Edit en begin volgend jaar God of War II. Maar ook een juweeltje als Okami staat te trappelen. Steven blikt alvast vooruit.

■ Op 8 december ligt de Wii in de winkels en hoewel we stuk voor stuk allemaal zeer uitkijken naar de nieuwe console van Nintendo, claimde Jurjen terecht de eerste officiële speelsessie in het PU testhok. WiiSports was de game die het spits afbeet.

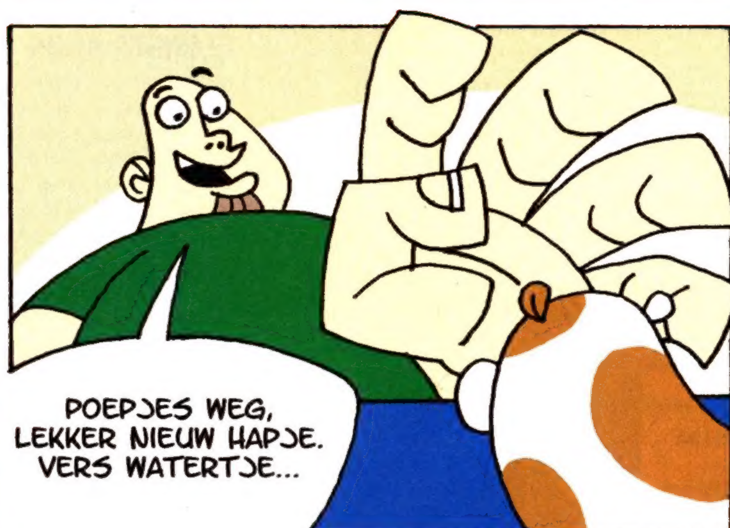
■ EA weet wel hoe ze de massa moet bereiken met hun games. Ook dit jaar denkt men met Need for Speed Carbon hoge ogen te gaan gooien in de eindejaarslijstjes. J.J. checkte voor ons of 't inderdaad een topper gaat worden.

■ Alles onder voorbehoud natuurlijk.



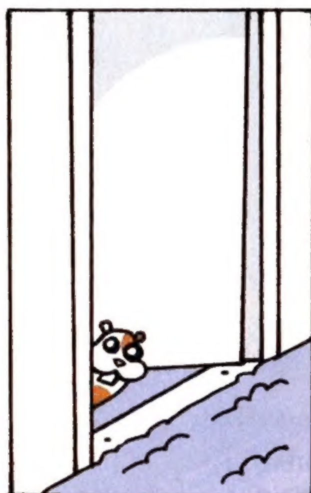
POWER UNLIMITED 12 LIGT 20 NOVEMBER IN DE WINKELS

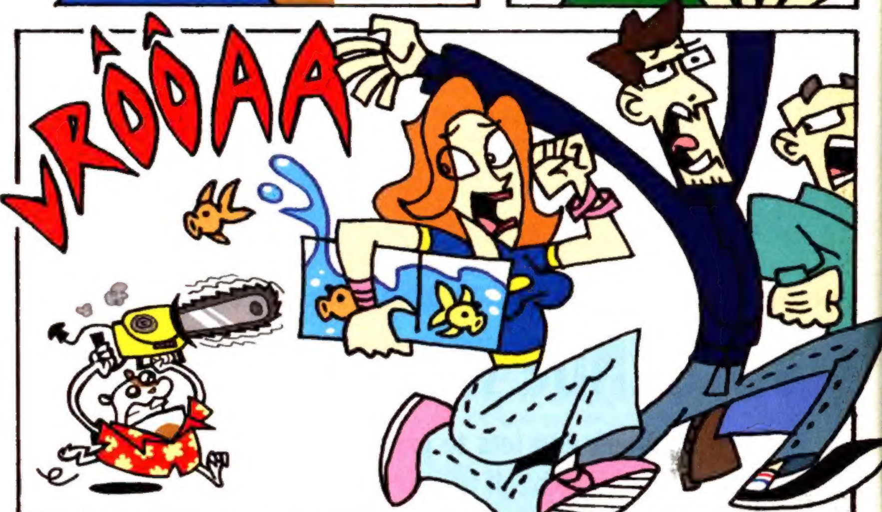

HOI HENDRIKJE! RAAD EENS WELKE DAG HET IS?

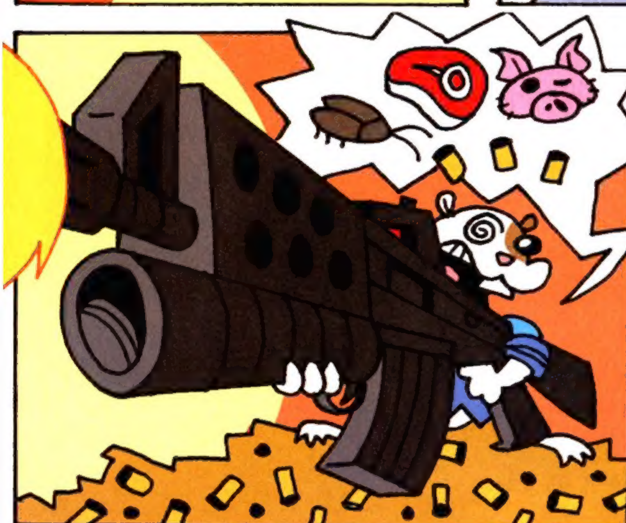

POEPJES WEG, LEKKER NIEUW HAPJE. VERS WATERTJE...


EN...
!
SJLAP


HENDRIKJE! WAT DOE JE NU!!?
PATS
KLOP



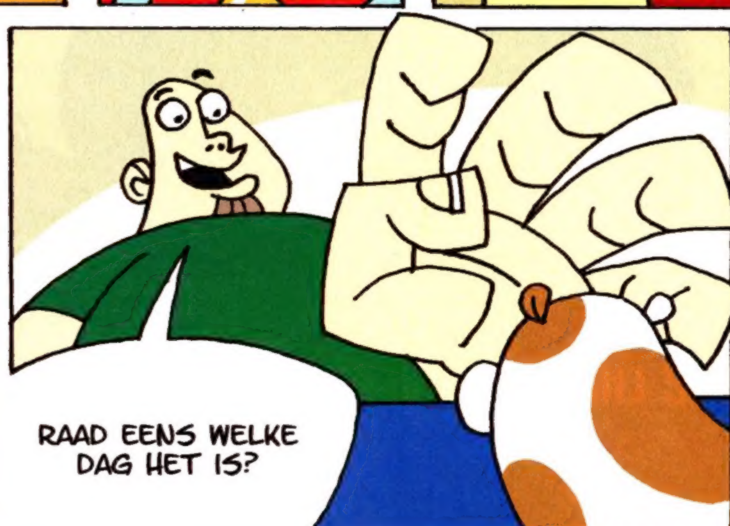

VRÔÔAA




The world is yours


H
BURP
Coke


HOI HENDRIKJE!


RAAD EENS WELKE DAG HET IS?

